

JUEGOS PC / CONSOLAS / CELULARES / HARDWARE

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA

AÑO 1 / N° 4 | MARZO 08 | ARG $7.90

Uruguay $80 | Chile $1400 | Paraguay G 30.000

SINIESTRO FENÓMENO ONLINE

LINEAGE II

TACHERO DE DÍA, ELFA DE NOCHE

SABARASA

VIDEOJUEGOS EN ARGENTINA

IGF 2008

FESTIVAL DE JUEGOS INDEPENDIENTES

NUEVOS JUEGOS EN TU CELULAR

PRIMERAS REVIEWS

CONCURSO

GANATE UN MP3





ABIT IX38-QUADGT MOTHERBOARD ¡REVISADO!

SIMCITY SOCIETIES | PIRATES OF THE BURNING SEA | SAM & MAX S2
UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT | ENCICLOPEDIA DE VIDEOJUEGOS



SUMARIO

4. SABARASA ENTERTAINMENT





16. INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2008

ENCICLOPEDIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Con cada número de **[IRROMPIBLES]** La Revista hacemos entrega gratis de una Enciclopedia coleccionable con historia, retro, clásicos, celebridades, demencias y mucho más. ¡Colecciónenla!
Este mes hemos reducido la cantidad de páginas a ocho, a fin de proporcionar mayor espacio al cuerpo principal de la revista. ¿Opiniones? Escríbannos a **revista@irrompibles.com.ar**

EL ARTE DE CAER PARA ARRIBA

En algún momento se estaba hablando del fin de nuestra industria. Los elevados costos de desarrollo, el incremento de la piratería a nivel mundial y la falta de creatividad eran las tres patas del monstruo que amenazaba con tragarnos de un bocado.
Ya habíamos comenzado a gritar.
Pero en los últimos cinco años, la industria supo manejar la depresión habitual y abrir la apuesta. Aunque todavía falte mucho por hacer, ya están dadas las condiciones como para que podamos decir que los videojuegos gozan de buena salud y crecen sanos.
La piratería sigue lastimando el negocio en cifras multimillonarias, pero ahora somos más jugadores, muchos de los cuales no arrastran la cultura del 'harcore gamer' y consideran natural comprar un juego original; cosa que tiende a equilibrar la balanza.
Se dieron por vencidos con nosotros: entonces trajeron nueva sangre. En esto mucho tiene que ver la actitud de Nintendo, al apuntar al mercado casual con la Wii, atrayendo nuevos jugadores de todas las edades. Algo similar a Microsoft y su exitoso sistema Xbox Live Arcade, que introdujo el concepto de entretenimiento interactivo al living de hogares que hasta entonces no se habían mostrado interesados en videojugar. El mercado de las PC hace su aporte al futuro mediante el modelo de distribución online y los universos persistentes. Prontamente, Sony y su prometedor espacio social llamado Home hará una enorme contribución.
¿Y la falta de creatividad? Nunca faltó, era macana. Siempre estuvo ahí, sólo que no tenía su espacio. Existen miles de desarrolladores con ideas sorprendentes.
XNA Game Studio 2.0 (Microsoft) y PhyreEngine (Sony) son la llave del nuevo mundo. Ambos son software de desarrollo gratuitos, y una oportunidad, para toda esa inmensa cantidad de talento que estaba desperdiciado. No dejen de investigarlo en Internet.

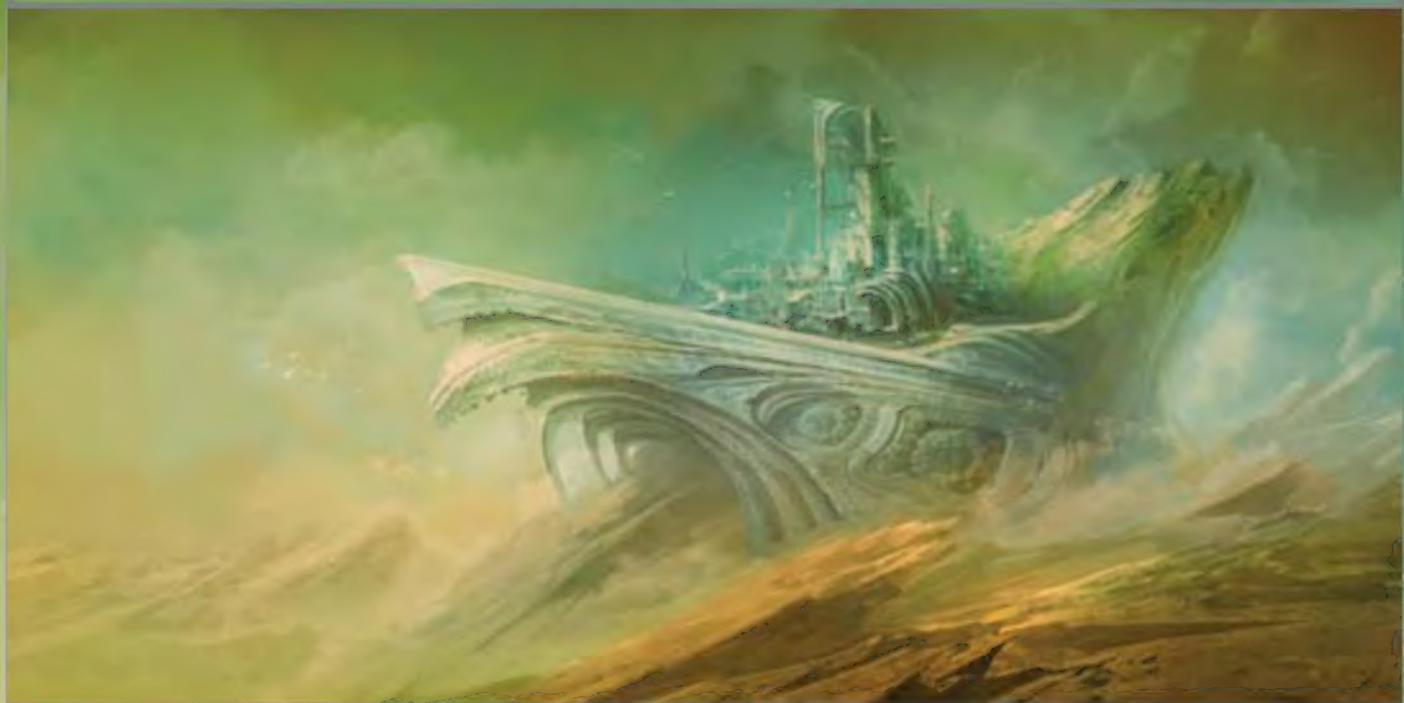
-Dan



EL RETORNO DE INDY

SE VIENE LA PELÍCULA, PERO ¡TAMBIÉN EL FICHÍN! EN LA GDC SE ANUNCIÓ QUE TRAS DOS AÑOS EN PRE-PRODUCCIÓN LA NUEVA AVENTURA DEL DR. JONES COMIENZA, FINALMENTE, EL PROCESO DE DESARROLLO. EL JUEGO UTILIZARÁ LA TECNOLOGÍA DENOMINADA EUPHORIA, DE LA EMPRESA NATURAL MOTION, QUE PUEDE REPLICAR EL MOVIMIENTO DEL CUERPO HUMANO Y LA REACCIÓN DEL SISTEMA NERVIOSO, TORNANDO OBSOLETO EL ACTUAL SISTEMA DE ANIMACIÓN EN FAVOR DE LAS SIMULACIONES EN TIEMPO REAL. EUPHORIA TAMBIÉN FORMA PARTE DEL ENGINE DE GRAND THEFT AUTO IV Y STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED.

Sabarasa Entertainment
Líderes en desarrollo argentino, veteranos de Malvinas



¿Quién hubiese dicho que una tragedia como la Guerra de Malvinas serviría como punto de partida para una de las mayores empresas de desarrollo en la Argentina? Y no, ninguno de los que trabaja en Sabarasa es un ex combatiente. Pero eso no quita que no hayan luchado en una guerra muy diferente, salvando las distancias: construir la primera empresa de videojuegos en la Argentina a la vez que cimentaban el camino de toda una industria.

En una industria nacional, colmada de grupos de desarrollo de garaje y de bandas de amigos que desarrollan juegos sólo para ver qué onda, lo primero que llama la atención en Sabarasa es el continuo uso de palabras como CEO, COO, Joint Venture, outsourcing, etcétera.

No es que esas palabras no existan o que estén mal dichas, sino que los que estamos en esto desde hace mucho no estamos acostumbrados a escucharlas en boca de una empresa argentina. Generalmente, el lenguaje nunca es tan empresarial, sino bastante más distendido, mucho más pasional.

En Sabarasa, por suerte, no falta pasión. Pero entendieron que, para jugar con los grandes, hay que ser (y hablar) como los grandes. Hoy Sabarasa está desarrollando juegos para Wii y para DS, tiene kits de desarrollo de PS2 y PSP, hace outsourcing para juegos triple A y es una de las empresas de desarrollo local con mayor proyección a futuro. Todo de la mano de grandes compañías internacionales como Sony, Ubisoft y Nintendo.



Y sí, todo comenzó con la Guerra de Malvinas. No la que todos conocemos, sino la que pasará en 2032.

Malvinas 2032

"Sabarasa se fundó hace 11 años –nos cuenta Martín Repetto repatingado en un puff que no hace "puff" cuando alguien se sienta. Martín es el COO de Sabarasa, el Chief Operation Officer. Una suerte de Riker de la Enterprise–. Y es la primera empresa de desarrollo de juegos en la Argentina conformada como tal. Su primer juego publicado en el país es Malvinas 2032".

"Malvinas fue nuestro primer proyecto en el 96 –explicó luego Javier Otaegui, el Jean Luc Picard (CEO) de Sabarasa–. Lo arranqué con unos amigos del colegio. Comenzó

como un proyecto amateur y, después de mucho de trabajo, se logró publicar en el 99".

El desarrollo de Malvinas 2032 fue una experiencia reveladora para Javier. "Éramos todos muy chicos. Fue una experiencia grande. Recuerdo que nos metíamos en las BBS (Internet no era lo que es hoy en día) y bajábamos tutoriales para aprender cómo hacer las cosas que queríamos hacer".

Malvinas 2032, para aquellos que no lo conozcan, es un RTS de la vena de Dune II. Para más detalles, en el sitio oficial de la empresa, se puede leer: "La acción transcurre en el año 2032, cincuenta años después de la guerra del 82. En medio de una profunda escasez, tal vez definitiva, de petróleo en todo el mundo, el gobierno de la Argentina intenta convencer a las autoridades inglesas para compartir la explotación de ese recurso en las Islas Malvinas".

El juego tuvo una repercusión interesante. En abril de 2001, el diario Clarín recogía la noticia: «La venta del juego ya tuvo repercusión en el exterior: entre ellos, el diario inglés Financial Times le dedicó recientemente una nota, y la radio malvinense Falkland Islands entrevistó al autor: "¿No le parece que el juego puede herir la sensibilidad de los habitantes de las islas? ¿No cree que es un tema controversial?", le preguntaron. "Es nada más un juego –respondió–. Antes de hacer la nota con la radio –explicó Otaegui–, me comuniqué con Cancillería para ver si había problemas. Se mostraron alarmados", señaló. Y recordó otro tropiezo político, esta vez durante la etapa menemista: "En 1998 íbamos a hablar a una empresa argentina para que comercializara el juego. Cuando estábamos por firmar, sorpresivamente se negaron. Me explicaron que sus contactos en Cancillería, por entonces a cargo de Guido Di Tella, le habían dicho que el juego no estaba de acuerdo con la política de seducción del Gobierno"».

¿Sorprendidos? Nosotros también. Pensar que un videojuego podría haber generado un incidente internacional es una exageración, pero Malvinas 2032 tuvo efecto en Javier y en su potencial como desarrollador. "Con Malvinas habíamos llegado a tener una mínima repercusión en Internet. Así logramos conseguir el primer proyecto, que fue un juego de ajedrez". Ese juego de ajedrez fue Avery Cardozas Chess, un proyecto que Sabarasa trabajó todo el año 2002, pero que nunca vio la luz porque "el cliente decidió no lanzarlo por cuestiones comerciales. Sierra había lanzado un juego muy parecido en ese momento y se complicó todo". El juego estaba terminado y perfecto.

El outsourcing de Sabarasa

Si bien la idea de Sabarasa siempre fue hacer juegos originales, se mantiene haciendo proyectos externos, generalmente de arte 3D. Actualmente, los artistas de la empresa están trabajando en el arte de un juego de TimeGate para PS3 y Xbox 360 que saldrá en 2009. Además, entre otras cosas, participaron con modelos de autos para Stuntman, y con diversos modelos para F.E.A.R. Extraction Point y Perseus Mandate. "Nuestra prioridad es hacer proyectos propios, porque es donde realmente está la satisfacción. Pero igualmente está bueno contar con clientes que te contratan para proyectos externos. Así podés capacitar gente, conocer de otras consolas, desarrollar la tecnología y demás", dice Javier.

Creciendo

Dicho así parece que Javier y su empresa la tuvieron fácil. Nada más lejos de la verdad. Lo cierto es que Sabarasa, incluso entonces, era una empresa chica con poca proyección de crecimiento. Mucho tuvo que suceder para que pudieran crecer y tener la estatura actual. ¿Cómo llegó Sabarasa a ser la empresa que es? Contesta Javier Otaegui: "Fue más que nada insistencia. Testarudismo. La seguridad de que uno quiere hacer algo y se quiere dedicar a lo que le gusta. En el 96 no había ninguna opción. No había nada. El único ejemplo fueron casos aislados, como la gente de Regnum y los que hacían los juegos de truco y esas cosas. Pero esos no eran los proyectos que a uno le interesaban. Fue un poco de suerte y de mucho caradurismo, de insistir bastante, de salir a ofrecer proyectos". Javier tuvo que invertir muchísimo dinero de su bolsillo para que las cosas salieran, pasando noches desvelado, haciendo números.

Mazes of Fate

En el año 2003, Sabarasa comenzó a desarrollar Mazes of Fate, un RPG en primera persona para GameBoy Advance. A mediados de ese mismo año, la empresa tuvo la suerte de ser seleccionada para entrar en BAITEC, una incubadora



Recursos Humanos

Javier asegura que la relación con las otras empresas es excelente, que en la Argentina hay una verdadera comunión entre los desarrolladores. Pero Martín se apresura a aclarar –en un tono franco que nos encantó– que "ahora hay buena relación porque vos no estás comiendo de mi plato. No sé como será si sale otra empresa que compita con nosotros por lograr llevar títulos a WiiWare, a la DS... Yo te la voy a querer ganar, no te voy a mentir".

Además, si el crecimiento de la industria argentina es sostenido, ambos predicen una guerra de recursos humanos como nunca se ha visto. Es que los profesionales en esto de desarrollar juegos son muy pocos, y podría darse que las empresas compitan para tener a los mejores entre sus filas. "Para que esto no suceda, todas las empresas tenemos que laburar con pasantías, con entrenamiento, para que la gente sobre en vez de faltar", propone Repetto.

¿Querés trabajar en Sabarasa? Actualmente están reclutando y ofrecen "un ambiente interesante, sin joder mucho a la gente con los horarios, en un trabajo mucho más encarado a objetivos".

SABARASA entertainment

de proyectos de la Ciudad de Buenos Aires. Así, ligaron un subsidio y una oficina con servicio de Internet (¡y con servicio de limpieza!) y pudieron concentrarse en desarrollar, y sólo en desarrollar. Allí estuvieron hasta mediados de 2005, y "por suerte egresamos exitosamente", asegura Javier. Mazes of Fate estaba casi completo, sí, pero colocarlo en algún lado fue una verdadera pesadilla. "Y fue principalmente por desconocimiento nuestro, por no saber cómo hacerlo", dice el CEO de Sabarasa.

Martín Repetto, Riker, toma la posta y agrega: "Hay mucha gente que llega al lugar nuestro, pero después no puede colocar el juego. Lo que tiene que quedar en claro es que toda empresa necesita una parte comercial y una operativa. Mundialmente es así. Vos tenés que tener la etapa comercial resuelta; después viene la parte operativa".

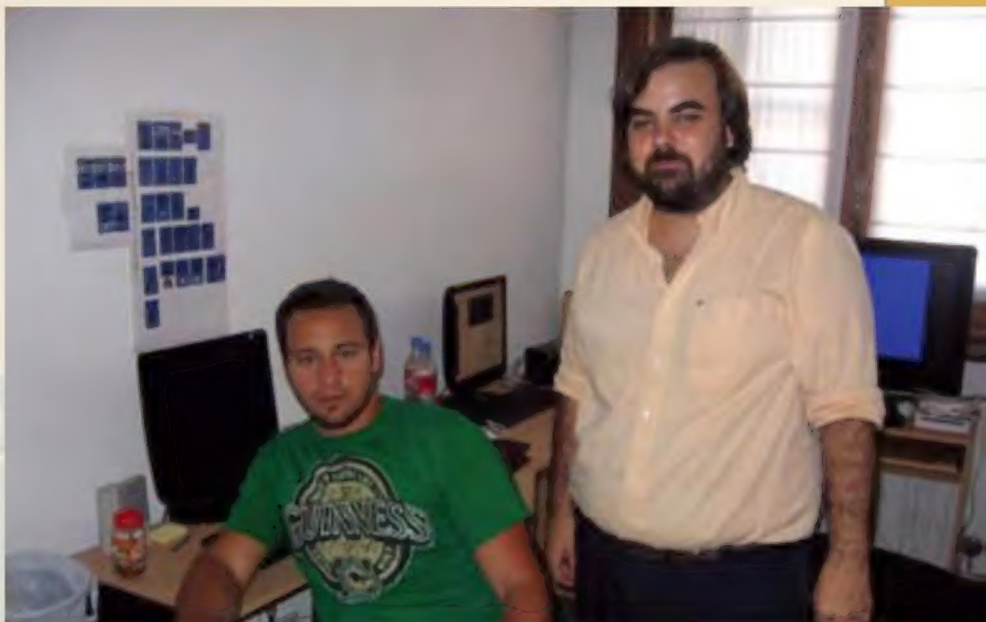
Y acá es cuando Sabarasa hace ese clic; cuando pasa de ser un grupo de personas desarrollando un juego a una empresa cuyos miembros se ponen títulos como CEO y COO. "Nosotros pensábamos que haciendo un súper juego y saliendo a venderlo, ya estaba resulto.", sigue Javier. "Pensábamos que, mandando un mail a los publishers, lo iban a agarrar y decir 'guau'. Y ese fue el peor error. Costó bastante tiempo hasta que nos dimos cuenta de que el primer presupuesto había que guardarlo para viajar y salir a reunirse con los publishers".



Entre medio, Sabarasa fue trabajando en proyectos externos (outsourcing, perdón). Pero el dinero del subsidio y del juego de ajedrez se estaba acabando. "Llegó un momento en que dejamos de dedicarle fondos a Mazes of Fate, porque no lográbamos hacer que nadie se interese", dice Javier.

El golpe de suerte vino del sitio Gamasutra y del anuncio de un publisher nuevo que buscaba juegos para lanzar. Graffitti Entertainment –así se llamó el Publisher– buscaba juegos de PS2, pero Javier pensó que era buena idea mandar Mazes of Fate igual. "Lo mandamos, les gustó y decidieron publicarlo", dice.

¿Cómo le fue comercialmente? "Justo en el lanzamiento del juego, se acabó la GBA –protesta Otaegui–. Todos los analistas coincidían en que tenía una Navidad más, y la realidad es que no la tuvo. Las tiendas dejaron de comprar, se corrió la voz de que GBA se moría, y el sistema quedó retraído a la última consola en la esquina del local. Graffitti no pudo colocar muy bien el proyecto, ni siquiera con buenos reviews en todos lados. Fabricó cerca de 5000 cartuchos, pero no le quedó otra que venderlos online. Y vender cartuchos de GBA online no es un mercado muy razonable". ¿Hicieron plata? "No".



La actualidad de Sabarasa

Al cierre de esta edición, la versión de DS de Mazes of Fate ya debería estar a la venta. En lo que se refiere a gameplay, es casi el mismo juego que en GBA. "Pero no es un port –se apura a asegurar Javier–. De entrada es 3D, no es más 2D y es freelook. Como Mazes de GBA, no le llegó a un montón de gente; preferimos mejorar la experiencia para aquellos que no lo habían jugado. En DS es superior a juegos que son competencia directa". Con competencia directa, Javier se refiere a Orcs & Elves, el port de celular hecho por John Carmack. "Hay que aclarar que no sólo estamos desarrollando juegos –explica Martín–; estamos desarrollando tecnología. Si bien utilizamos middleware, estamos utilizando tecnología propia prácticamente en todos los proyectos. No hay muchos engines como el de Mazes DS, eso te lo puedo asegurar. Ya tenemos ofertas para licenciar el motor, por ejemplo". El motor, dicho sea de paso, está muy bueno. Pudimos verlo funcionando y es tal cual lo aseguran sus creadores.

Además de Mazes of Fate DS, Sabarasa está trabajando junto a Digital Builders (en una unión transitoria o "Joint Venture") en Protöthea para Nintendo Wii. Es un juego de naves bastante clásico, que saldrá por el nuevo canal de distribución de la Wii, llamado WiiWare, publicado nada menos que por Ubisoft. "El juego y la propiedad intelectual es de Digital Builders. Ellos hacen arte y game design. Sabarasa se encarga de la programación y de desarrollo de tecnología. Nosotros tenemos los únicos kits de desarrollo para Wii en la Argentina. Estamos muy contentos. Ubisoft es un publisher muy grande, y nosotros estamos ahí. Creo que en Latinoamérica somos los únicos; no hay nadie más en el lanzamiento de WiiWare", asegura Otaegui.

Otro proyecto es Atmosphir, del cual Martín Repetto es el Project Manager. Atmosphir es un experimento online, muy propio de la Web 2.0. "Saldrá para PC, MAC y Linux. En Atmosphir uno puede armar su propio nivel. Es un plataformero que te permite después intercambiar

ADVA

Cuando se le pregunta a Javier Otaegui sobre ADVA, la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos que preside, dice: "Sinceramente, creo que si no fuera por la existencia de la ADVA, hoy por hoy no podría haber una industria como la que existe". Javier asegura que Gameloft se instaló en la Argentina porque, en su momento, la ADVA hizo un gran actividad de difusión.

¿No hay conflicto de intereses? ¿A Javier le conviene ayudar a que otras empresas compitan contra Sabarasa? "Definitivamente –asegura–. Mientras más empresas haya localmente, mayor va a ser la masa crítica de recursos humanos y de gente trabajando. Mi filosofía, no sé si todos la compartirán, es que Buenos Aires, y toda la Argentina, sea un polo de la industria".

Y parece que va en serio. La ADVA se está reorganizando para enfrentar los desafíos del futuro; todos los años organiza la EVA, y "ahora estamos yendo con tres empresas argentinas al GameConnection de la GDC", agrega Javier. "Y vamos con el estandarte de ADVA. De hecho, queremos lograr un trato para que cualquier empresa argentina pueda ir con un descuento"

El futuro de la industria local

"Alguna vez me dijeron que en Bs. As. está ocurriendo el mismo proceso que sucedió en Montreal hace unos años atrás. Ya pasamos por la primera etapa inicial, y ahora hay una etapa de consolidación. Empresas de afuera se empiezan a instalar acá. Y empiezan a unirse empresas locales, mientras otras desaparecen por inacción".

Javier Otaegui

Consejos para newbies

"Vayan a todas las convenciones de videojuegos que haya. Inviertan en eso. Es más importante conseguir los publishers y los fondos que desarrollar. Es que cualquiera puede "desarrollar", pero los contactos son más difíciles de conseguir. Nosotros, ahora, con los contactos que tenemos, podemos hacer lo que sea, no importa qué, que ya está colocado. Eso se logró con un muy buen trabajo desde el aspecto comercial".

Martín Repetto

los niveles que hiciste". ¿Cuándo? Junio de 2008.

Por último, Sabarasa está trabajando en un juego para la Administración Federal de Ingresos Públicos junto con Nucleosys. Más información en la página 11.

Planes a futuro

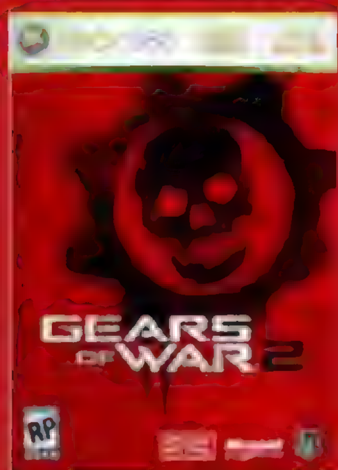
Y si creen que el presente de Sabarasa es interesante, es porque no saben lo que Javier y Martín se traen entre manos. Por un lado, tienen planes para desarrollar Southernmost Tale, un RPG de mitología suramericana para DS. Por el otro, ya hay intención de comenzar con Mazes of Fate 2, directo para Wii. "Estamos hablando con los publishers actuales, que tienen la primera opción de compra. Lo queremos arrancar lo antes posible. Es que si Mazes DS va a tener el éxito que creemos, lo más inteligente seria comenzarlo ya", se entusiasma Javier.

También están en negociaciones con Sony en un proyecto ultra secreto, que sabemos tiene algo que ver con la PSP (las cajas que estaban apiladas en un rincón de la oficina con los nuevos kits de desarrollo de PSP nos dieron la pista).

"Más allá de eso, tenemos un montón de proyectos posibles en carpeta, proyectos internos. Pero tenemos que priorizar. Todavía venimos de procesos de producción muy fuertes, de estar metidos en otros proyectos", adelanta Javier Otaegui. "Concretamente, queremos ir hacia el espacio de WiiWare fuertemente, ya que tuvimos una muy buena experiencia desarrollando Protöthea. También tenemos ganas de ir hacia juegos casuales de descarga online, incluso hacia juegos jugables en línea, pero todavía estamos delimitando las estrategias".

¿A quién le cabe duda de que Sabarasa es una de las empresas locales de desarrollo con mayor proyección a futuro? Y es genial que así sea. Sólo se necesita que alguien abra la puerta. El éxito de Sabarasa -y de otras empresas que trabajan con la misma profesionalidad- es lo que va a poner a la Argentina en el mapa. Y eso nos conviene a todos.





• GEARS OF WAR 2
Durante la GDC 2008 se presentó el teaser de la secuela de Gears of Wars. No se dejó ver nada del gameplay y el video fue bastante escueto. La noticia es que existe y que está en camino.

• HAVOK GRATIS
En mayo, las herramientas de Havok estarán disponibles gratuitamente. Eso incluye Havok Physics y Havok Animation. Esto, si lo tuviéramos que comprar, nos saldría más caro que un ojo de vidrio. ¿La mala noticia? No se puede usar con fines comerciales. Para hacer plata con Havok, a ponerse estaba la gansa.

• SE ABRE PORTAL 2
Lo confirmó Kim Swift, su diseñador principal, en la GDC. Doug Lombardi, co-creador del juego, dijo que habrá una segunda parte. ¿Cuándo? ¿Cómo? Tenemos dos cada uno, pero ninguna es de cristal.



• LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST
Como si el anterior juego de Larry (no Laffer, Lovage) no hubiese sido suficiente tortura, ahora habrá una secuela de Magna Cum Laude. ¡Vuelve el sobrino idiota e infradotado! Todos los implicados en el desarrollo dicen que va a estar súper bueno, pero ninguno de ellos es Al Lowe, así que... ¿qué pueden saber?

PC Gaming Alliance

One PC to rule them all!

Microsoft, Intel, NVIDIA y AMD/ATI, junto con Alienware, Dell, ACER, Gateway y dos de los más grandes publishers de la industria, Epic y Activision, han formado una alianza al estilo la Compañía del Anillo. La idea detrás de esta unión es revitalizar el mundo del juego en PC y unificar los criterios tecnológicos. "Uno de nuestros mayores objetivos es proveer sólo una voz en el mercado de PC -dijo Randy Stude, presidente y miembro fundador de la alianza-. No hay una sola fuente que diga 'ahí es a donde se dirige el mercado de PC'".

El grupo tendrá tres objetivos: liderar la industria, liderar las plataformas y liderar la experiencia del consumidor. La PC Gaming Alliance es, dicen ellos, una organización sin fines de lucro. Afirman que no se aprovecharán de su poder ni impondrán su membresía a otros.

Esta noticia tiene dos lecturas. Por un lado, les podemos creer y quedarnos contentos. Todos estamos de acuerdo en que el juego en PC está por debajo de su potencial y muy por debajo de las ventas de juegos de consolas. Una organización como esta podría poner orden en el caótico espectro del hardware necesario para jugar como Dios manda. La cantidad de opciones es apabullante e intimida a los usuarios noveles, que terminan por decantarse a la simplicidad de las consolas. Además, si logran su objetivo, podrían determinar qué tecnologías serán el estándar del futuro, y así todos nos ahorraremos comprar cosas que a los pocos meses quedan obsoletas.

La otra lectura que le podemos dar es más ominosa. Una unión así tiene demasiado poder. Tanto poder que podrían dirigir el avance de la tecnología directamente hacia sus intereses (que seguramente no serán los intereses de la mayoría). Sí, un monopolio. Y dado que Microsoft es uno de los socios fundadores, es difícil no tener dudas al respecto.

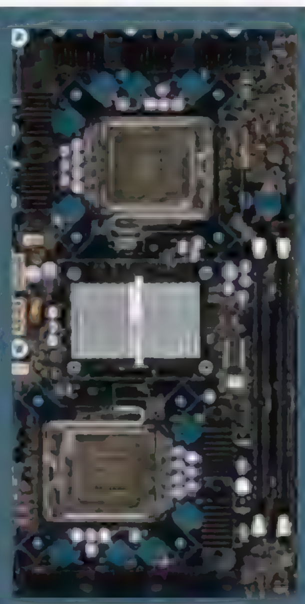
¿La verdad de la milanesa? Debe estar entre medio de ambas cosas. La vida es una amalgama de grises.

Skulltrail: El Eight-Core de Intel

Skulltrail: El Eight-Core de Intel

Coincidiendo con el anuncio de la PC Gaming Alliance (aunque no fue ninguna coincidencia), Intel reveló Skulltrail, un motherboard que puede manejar dos procesadores Quad-Core (2x4 = 8). Oficialmente llamado Intel Dual Socket Extreme Desktop Platform, el mother soporta tanto placas gráficas de ATI (Crossfire) como de NVIDIA (SLI).

¿Cuánto va a doler? US$649. A eso le tenemos que sumar el precio de dos Quad-Core. Así que... ¡A juntar cartón, maulas!



Casos Federales

Perfil de Riesgo

Martina, la nueva Sabueso de la AFIP

La AFIP (Administración Federal de Ingresos Públicos) siempre ha tratado de educar a los futuros contribuyentes sobre la importancia de pagar los impuestos. Primero fue el Perro Detective de RENTAS, vestido a lo Sherlock Holmes. Luego sería el juego de mesa Tribukit, con el patrocinio de Caramelito. En el Abasto (un shopping de la Capital Federal), en El Museo de los Niños, se puede ver una réplica de la ciudad y cómo una moneda sirve para mover todo el sistema. Además, en su página, la AFIP tiene jueguitos flash re locos, como "¡Hay Equipo!" y "Alerta Amarilla".

Según declaraciones para Infobaires, Alberto Abad, capo de la institución, cree que "en nuestros días, buena parte del tiempo que los niños dedican al entretenimiento tiene que ver con la computación". Y tiene razón. Por ello, la AFIP hizo una concesión para el desarrollo de un mega videojuego de educación tributaria, con un presupuesto de un millón de pesos. ¿Y quién la ganó? ¡Una asociación entre nuestros buenos amigos de Nucleosys (Rasguños) y Sabarasa!

Entre ambos equipos se inclinaron hacia las aventuras gráficas, para regocijo de los fans. Agustín Cordes (ver entrevista en Irrompibles #1) nos contó que "el estilo del juego es, por un lado, bien clásico, inspirado en aventuras como las de LucasArts; pero también tiene elementos de aventuras más modernas".

El juego se llamará Casos Federales: Perfil de Riesgo y tiene como protagonista a Martina, un personaje creado por la AFIP, recurrente en la revista Billiken. Martina es una joven idealista que trabaja como investigadora de casos en la AFIP. Es un tanto justiciera y tiene los mismos problemas que los jóvenes actuales, como para que los chicos se puedan identificar. El juego tendrá doce misiones bien diferenciadas que, según Agustín, "abarcan desde algo tan simple como demostrar que una empresa tiene empleados en negro, hasta cosas más dramáticas, donde Martina va a tener que evitar una catástrofe internacional. [...] Habrá investigaciones a una petrolífera, un hotel donde se lava dinero y muchas cosas más".





Casos Federales, que tendrá una duración de entre 10 y 15 horas, va a correr en computadoras bien humildes, para que nadie se quede afuera. Si tienen una Pentium III, lo van a poder jugar. Un verdadero logro, teniendo en cuenta que los gráficos están a la altura de Runaway.

Casos Federales será gratuito (en realidad, lo pagamos de nuestros impuestos) y se repartirá en más de 300.000 CD, a la vez que se podrá descargar desde Internet. Se espera que el juego esté listo para el mes de julio.

En el próximo número, les tendremos, en exclusiva, una mega entrevista con sus desarrolladores y una completísima primera impresión del juego. ¡No se lo pierdan!

John Romero is a bitch

La cosa viene de puteríos y mariconadas

Seguro pocos lo recuerdan, pero, en 1996, John Romero y Mike Wilson fundaron una compañía llamada Ion Storm. Eran tantos los talentos reclutados (entre los que se encontraba Warren Spector), y tan alto el perfil de la empresa, que, sin siquiera tener un juego desarrollado y nada más abrir las puertas, Ion Storm ya gozaba del cariño del público. Con el tiempo vino Deus Ex, que nos dejó a todos de la peluca. "¡Estos tipos son unos genios!", dijimos. Pero el siguiente desarrollo hundió a la empresa, dejándola en ridículo. Ese juego fue Daikatana.

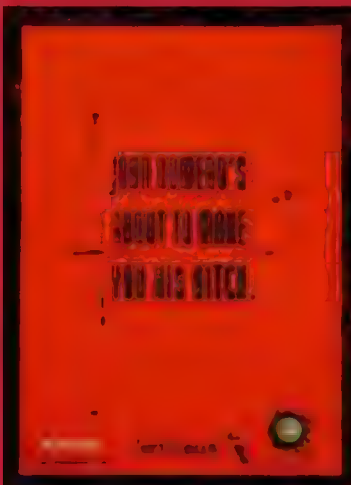


Historia de un fracaso

Daikatana es conocido como uno de los mayores fracasos comerciales de la industria. Romero aseguró que el desarrollo consumiría apenas siete meses, pero llevó más de dos años (comenzó a mediados de 1997 y terminó a pocos meses de comenzado el año 2000). El anterior título de la empresa, Dominion, había dado pérdidas, y las arcas de Ion se estaban vaciando. Los programadores trabajaban con mucha presión y totalmente desmoralizados por el maltrato y los apurones. Como es lógico, con los problemas que tuvo, el juego apestó bien feo.

Esto no hubiese sido problema si el hype de Daikatana no hubiese sido tan bruto y descarado. John Romero se jactaba de que estaba haciendo la Séptima Maravilla del mundo, y la publicidad fue por demás agresiva: "John Romero's about to make you his bitch. Suck It down" (John Romero te está por convertir en su puta. Chupala), decía.

Además, los medios le estaban dando a Romero un tratamiento de estrella de rock que no se merecía. Y él, claro, se regocijaba con tanta atención. Cuando llegó el momento de demostrar que realmente éramos todos putas de Romero... Daikatana fue un fiasco. Resultó uno de los juegos más feos, bugueados, injugables y aburridos de la historia.



Todo esto dejó en completo ridículo a Romero, a Ion Storm y a Mike Wilson. Finalmente, sin dinero y con la reputación por el piso, la empresa cerró sus puertas. Romero se fue a fundar una empresita de juegos para celular y Mike Wilson fundó God Games, conocida por sus Booth Babes. Y acá se pone lindo.

Gamecock

En febrero de 2007, Mike Wilson fundó Gamecock. El mes pasado, la empresa publicó en Kotaku las fechas de lanza-



John Romero, Warren Spectoy y Mike Wilson

miento de sus próximos juegos, y el artículo se llenó de comentarios negativos. Romero leyó esos comentarios y no tuvo mejor idea que postear en su blog las siguientes líneas: "Me reí con los comentarios del artículo. La gente ahora está enterándose de cómo Mr. Wilson opera. No ha cambiado en diez años, estas son las clases de boludeces que hizo en Ion Storm con Daikatana. ¿Recuerdan el Bitch Ad? Sí, es cosa de él (...). Ese fue el comienzo de su locura. Se hizo peor cuando en God Games andaba de fiesta todo el día".

Pero esto no iba a quedar así, y Mr. Wilson le contestó a las pocas horas: "Querido John, estoy escribiendo esta carta desde Moscú (...). Nunca pensé tener la dicha de revivir lo que fue Ion Storm, así como tampoco sabía que esas memorias todavía te atormentan once años después. Pero, claro, adivino que vivís de las memorias de tus 20, dada la realidad de tus 30. Me alegra saber que todavía estoy en tus pensamientos".

La carta es larguísima, y se puede leer en esta dirección: tinyurl.com/37n279. Pero Wilson aclara: "Y si bien todavía pienso que el Bitch Ad fue bastante gracioso, te recuerdo que vos también lo firmaste, y estoy totalmente seguro de que no estaba sosteniendo tu mano o usando algún truco mental Jedi cuando lo hiciste. También te recuerdo que la razón por la que hicimos ese teaser fue porque vos dijiste que el juego saldría pronto, en la navidad de 1997". ¡Ouch!

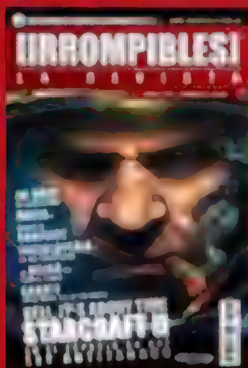
Pero la cosa va más allá; Wilson se pone personal (y tira un golpe bajo) al decir: "Estoy agradecido por tu preocupación por mi fiesteo incesante, el que de alguna manera me ha llevado a estar casado por 17 años con una mujer hermosa, mientras criamos a dos increíbles hijas juntos. Vos deberías tratar de festejar, dado que tu ética de trabajo sin paralelo y tu carácter fuerte han dejado todo un rastro sangriento de ex esposas, hijos sin padres y mujeres con implantes de senos por toda la nación. Y todo eso antes de que te hayas tenido que ir a Rumania a buscar a tu presente esposa. Si ella ya se fue, avísame, acá en Rusia te puedo conseguir una". ¡Doble ouch! Wilson termina la carta con un hermoso "Suck it down!"

¿Cómo sigue? Romero dijo que ya eran muy grandes para comenzar una guerra pública de insultos por Internet. Luego, nos enteramos de que Mike le mandó un mail de disculpas. ¡Si serán maricas! ¡Con lo lindo que se estaba poniendo!

IMPORTANTE

NÚMEROS ATRASADOS
¡RESPAWNEEN LA COLECCIÓN!

La revista se puede comprar vía online mediante un proceso muy simple.



01
STARCRAFT II

Nucleosys
Bioshock
La PC para jugar
40 años de juegos



02
CRYSIS

EVA 07
+LagFiles
Oniric Games
HL2: Orange Box



03
FALLOUT 3

Brütal Legend
La PC Extrema
Call of Duty 4
Diego Ruiz



EXTRA 01
GHOSTBUSTERS

Guía de plataformas
Los mejores juegos
Rock Band
Assassin's Creed

SUSCRIPCIONES | ATRASADOS
Ambos disponibles. Por favor, ingresen a nuestra web para mayor información.

Para ventas a locales, comunicarse con el teléfono (011) 4554-9637.
Desde ya, muchas gracias.

DeathSpank
Lo nuevo de Gilbert



Tal como pasa con Schafer, uno no puede evitar emocionarse cuando se habla de Ron Gilbert. Cualquier cosa que proponga es una promesa. Podríamos decir que su próximo juego será un clon de Tetris, y nos entusiasmaríamos igual. ¡Lo queremos tanto! Por eso, mientras juntamos los morlacos para tener una máquina digna de Brütal Legend, destinamos parte del ahorro para los juegos episódicos de DeathSpank, que se vienen de la mano de Hothead Games y del padre de Monkey Island.

DeathSpank surgió de los cómics que Gilbert hizo con Clayton Kauzlaric en su blog personal, GrumpyGamer.com. El personaje puede verse en el cómic #8; y la lucha de Gilbert por encontrar un distribuidor, en la entrega #9. Aunque, como dice Ron, que un juego suyo sea rechazado siempre es señal de una buena idea. "Cada rechazo me llenaba de excitación y del conocimiento de que tenía razón. Nada dice 'innovación' y 'creatividad' como guardias de seguridad armados escoltándote fuera de un edificio, diciéndote: 'No tengamos problemas'". Al final, el bueno de Ron encontró el nido ideal para su idea en Hothead Games. Tanto le gustó el estilo de esta gente, que quedó como Director Creativo. El juego está en desarrollo y es "la fusión perfecta de un estilo de aventura gráfica a lo Monkey Island con la jugabilidad RPG de Diablo", dice Gilbert.

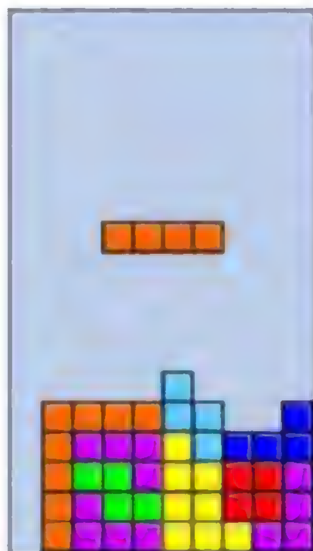
Como anécdota, tan poco lo querían a Ron en la industria de los videojuegos, que fue su amigo Schafer quien le tuvo que prestar una oficina en DoubleFine para que trabajara el concepto de su juego. Tarde o temprano, Schafer tuvo que llamar a la policía para echarlo, porque a Ron no se lo bancaba nadie (y olía mal). Finalmente, Gilbert migró a Canadá, y lo que podría haber sido una historia de amor, quedó en coitus interruptus. Lean los comentarios de Schafer al respecto en **tinyurl.com/3af8ta**.

Para cerrar, nos quedamos con esta última frase de Gilbert: "Clayton y yo le pusimos algo de carne a los personajes, ajustamos nuestra historia y el mundo y, ¡demonios! Tuvimos un diseño sobre el que podrías cocinar un huevo".

El primer episodio del juego se llamará DeathSpank: Episodio 1: Huérfanos de la Justicia y saldrá en... bueno, esperamos que no tarde mucho.

Constanza Villanueva

Programada por Tetris para ser una mejor persona



De pequeña, mi cerebro fue absorbido por el juego de Tetris. Ahora eso me ayuda a andar a través de la vida. Cuando estaba en sexto grado, mi amiga Chiyo y yo solíamos jugar este adictivo juego de puzzle –desarrollado en 1985 por un ingeniero ruso– durando horas y horas con una simple moneda de 100 yenes, en un salón de arcades en Tokio. Probablemente, tendríamos que haber estado haciendo las tareas, o al menos simulándolo, pero, en cambio, estábamos allí, cada día después de la escuela, sentadas lado a lado ejecutando locas maniobras con nuestros joysticks. Los mantras que repetía en mi cabeza mientras jugaba el juego a máxima velocidad –siendo una pre-adolescente– estaban en total sincronía con algunos de los dogmas básicos de la filosofía asiática.

En retrospectiva, si no hubiera sido tan fanática de Tetris cuando era niña, hoy posiblemente sería una persona por completo distinta. Así es como un simple juego de video me enseñó lo que ni siquiera mis padres, maestros, o religión ninguna podrían haber arraigado en mi testaruda cabeza pre-pubescente. Iré a través de las lecciones paso a paso.

Tomar riesgos calculados.

En el principio, cuando todavía tenés un montón de espacio físico y emocional con lo que trabajar, debes ir a por el score de Tetris, aun si eso significa darle y darle los primeros minutos sin gratificación instantánea. Paciencia, confianza en el futuro, e incomodidad ante lo desconocido, son un deber. No te preocupes, el bloque largo vendrá.

Mantener las cosas simples.

No trates de encapricharte y preparar el tablero para dos piezas opuestas o para crear agujeros donde meter bloques difíciles sin necesidad.

Lo que sea que hagas, con dignidad.

Dignamente podría significar varias cosas. Podría significar no dejar agujeros con el potencial de ser perfectos. También podría ser la necesidad de permanecer ecuánime a pesar del caos que esté tomando forma en la pantalla.

El clavo que se sale debe ser martillado otra vez.

Intentá no crear protuberancias en la superficie a menos que estés previendo un bloque verde o azul que requiera un hueco donde descansar. Las superficies lisas son más fáciles de manejar, y vos no querés ser quien cause los problemas en el tablero.

Poner las cosas en perspectiva.

Los bloques se están apilando y tu ansiedad es una bola de nieve. No dejes que te mate –recibí lo que viene y esparcelo todo lo posible, así el daño no ocurre en un mismo sitio.

Cuando enfrentes la adversidad, practicar la humildad.

De modo que lo arruinaste, y el tablero está totalmente fuera de sincronía. Aquí es cuando practicar moderación. No esperes recuperarte ejecutando algunos movimientos maravillosos que harán desaparecer los agujeros y milagrosamente retornarán las cosas a la normalidad. Probablemente morirás intentándolo. Ocupate de una línea por vez, y repetí para vos mismo: esto, también, va a pasar. Antes de que te des cuenta, estarás de nuevo encarrilado.

Por Lisa Katayama, 2008

FE DE ERRATAS | En el artículo publicado en nuestro número 3 sobre la visita a la Argentina de uno de los animadores líderes de Ubisoft Québec, Pablo Toscano, cometimos el error de sacar de contexto unas palabras suyas. Publicamos: "Es muy común –dice Pablo– que un canadiense, cuando algo no funciona, simplemente se paralice; en cambio, nosotros nos pasamos horas tal vez, pero lo arreglamos, y eso es muy apreciado allá afuera". Lo que Pablo había dicho –que nosotros debimos expresar mejor– es que resulta muy común que un animador (de cualquier nacionalidad) enfrente problemas que parecen técnicamente imposibles de resolver, pero que siempre se puede lograr mediante el esfuerzo y la perseverancia, algo que se considera valioso y nos debe caracterizar; de ninguna manera fue nuestra intención menospreciar a los habitantes de Canadá, y, desde ya, pedimos nuestras más sinceras disculpas.



INDEPENDENT GAMES FESTIVAL
Celebrando fuera de la ley

Así como el cine tiene su festival de Sundance, los videojuegos también cuentan con su costado fuera del sistema. Porque no todo es E3, EA, Ubisoft, o Activision. Alrededor del Globo, estudiantes de programación o simples hobbistas del género encasillados en los garajes mohosos de sus casas encallan sus traseros para dar vida a sus obras maestras, sin apoyo monetario ni grandes intereses. Y no piensan levantarse hasta que la ropa quede impregnada al cuerpo de transpiración y trabajo duro.

Nos referimos a los desarrolladores independientes. ¿Realmente existen personas que dedican su tiempo libre a la ardua tarea de programar un juego, sabiendo de antemano que quizás nadie pruebe o reconozca su creación? ¡Claro que los hay! ¡Y a montones! Son jóvenes –algunos no tanto– que desinteresadamente se vuelcan en esta difícil tarea con el objetivo de buscar nuevos horizontes en una industria que poco a poco se consume en el síndrome hollywoodense, por así decirlo. Hablamos de la repetición de fórmulas ya agotadas hasta el hartazgo.

Y así es como nace el Independent Games Festival o IGF. Un lugar de encuentro para fanáticos y desarrolladores de la escena indie, ávidos de compartir ideas, proyectos y



anécdotas. El IGF es el ejemplo perfecto para referirnos a un movimiento que crece año tras año. Es memorable la cantidad de sorpresas que festejamos este último año –como Mr. Robot, Aquaria, Everyday Shooter, Castle Crashers o Rooms, por nombrar sólo algunos–, hecho que nos lleva a la misma conclusión de siempre: Muchas veces

Y LOS GANADORES SON, TETÉ...

Estos eran los cinco juegos finalistas que se debatían el premio mayor de 20.000 morlacos del IGF en la competencia principal. Si sumamos aquellos que se incorporaron en el resto de las categorías –menos los doce del muestrario estudiantil–, llegamos a un total de veinte títulos imperdibles. ¡Realmente espectacular!

Crayon Physics Deluxe (Kloonigames) www.kloonigames.com/crayon/

Crayon Physics resultó el ganador absoluto, y está bien porque es un fichín sorprendente. La idea es dibujar sobre la pantalla utilizando el mouse o –en el mejor de los casos– una pantalla con stylus, como si tuviéramos un crayón en la mano, y crear objetos que reaccionan con un sistema de física cuasi realista para empujar una pequeña pelota a su destino final. Por ejemplo, pueden dibujar una roca en el cielo para que caiga sobre un trampolín y eleve la pelota al objetivo; o un auto con ruedas que se desplaza automáticamente por el nivel; o crear recorridos con simples rayas, etc. Los límites los impone nuestra propia imaginación. Los puzzles se complican cada vez más. Crayon Physics Deluxe también competía en el muestrario estudiantil. ¡Ganó 20K!



Audiosurf (Invisible Handlebar) www.audio-surf.com

Audiosurf se llevó el premio a la Excelencia en Audio. Es un juego estilo F-Zero X en el que controlamos a una nave que se desplaza a toda velocidad por una autopista del futuro. Hasta ahí nada del otro mundo. Lo interesante

la mayor creatividad no proviene de los grandes publishers. Estos creativos desarrolladores apuestan por la innovación y se animan a indagar en nuevas mecánicas de juego, en calidades visuales de nivel artístico, nuevos estilos de jugabilidad y en la mezcla de géneros. Los resultados son cada vez más increíbles y no tienen nada que envidiarle a las grandes ligas.

El IGF está con nosotros desde 1998, y hoy celebramos su décima edición de lujo, que tuvo lugar en el marco de la Game Developers Conference, realizada en el Moscone Center de la ciudad de San Francisco, California, entre el 18 y el 22 de febrero pasado. El IGF crece y crece, y no sería ninguna sorpresa que en algunos años más lo celebremos con la misma pasión que lo hacemos con convenciones más instauradas, como la E3 o el Tokyo Game Show. No sólo es un festival con la excusa de entregar premios. También se desarrollan charlas, discusiones y seminarios que, según cuentan los visitantes, exceden en calidez y buena onda. Este año los juegos participantes fueron seleccionados entre 173 países.

La sección de premios del festival se encuentra dividida en dos categorías: la de competencia principal; y la del muestrario estudiantil o Student Showcase, para la gilada de 125 países. La competencia principal, la que reúne a los grupos desarrolladores un poco más establecidos, entregó un total de US$35.000 en premios, que se dividen así: US$20.000 para el premio mayor, el Seumas McNally Grand Prize; y US$2500 para cada una de las categorías restantes, que se dividen en Excelencia en Arte Visual, Excelencia en Audio, Excelencia Técnica, Mejor Juego para Web Browsers, Premio a la Innovación y otro al elegido por la audiencia. Para los estudiantes también hay premios, por supuesto: 500 verdes para cada uno de los doce títulos participantes y 2.500 para el mejor de todos. Y si acaso ustedes, futuros desarrolladores innovadores de la escena indie argentina, se preguntaban si podían participar de semejante cotejo, pues la respuesta es un sí rotundo. Sólo hay que animarse a enviar las copias pertinentes del proyecto, llenar algunos formularios y rezar por esa ansiada nominación. Claro que ya es demasiado tarde para esta edición del IGF, pero tienen mucho tiempo por delante para participar en la edición 2009. También se aceptan mods de juegos preexistentes, como HL2 o UT2004. El único inconveniente es que los gastos del

»»

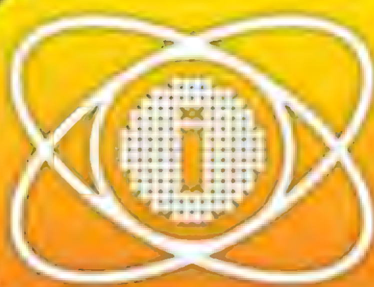


es que a Audiosurf es necesario cargarle las canciones de tu banda favorita para que el juego construya un recorrido que sincroniza la estética, la velocidad y el ritmo según la canción. El objetivo principal es coleccionar los bloques de colores que aparecen en la autopista, evitando los grises, y ubicarlos en conjunto para aumentar el puntaje, como en Tetris. Anímense con una de Mötorhead, a ver.

Hammerfall (GKosh)

Hammerfall es un juego de acción violento de origen ruso con un gran valor técnico y visual. Sólo se utiliza el mouse para controlar una nave voladora con un martillo acoplado a su carcasa –a veces también es una espada–, que se mueve automáticamente en forma circular arrasando con todo lo que se le cruce. Es jodido acostumbrarse al principio, pero después se vuelve muy intuitivo y el sistema de física está





INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

viaje y estadía, en caso de quedar nominados, corren por cuenta suya. Pueden apuntarse participantes del mundo entero, y también se puede aspirar al premio mayor, aunque hay que pagar una nómina de unos US$95.

La ansiada ceremonia de premios se desarrolló el miércoles 20 de febrero. Les recomendamos visitar la web del IGF –www.igf.com– para encontrar los ganadores de cada rubro y los numerosos nominados, con links a cada uno de los estudios y proyectos, desde donde casi todos permiten probar los juegos.

Una nueva para el IGF es la celebración, a partir de esta décima edición, del IGF Mobile, un apéndice de la convención principal en la que compiten títulos tanto para celulares como para Nintendo DS y PlayStation PSP, con una ceremonia de premios que repartió US$20.000.

Resulta de gran valor resaltar la cantidad de desarrolladores indies que hoy pueblan las compañías de videojuegos más grandes del mundo, o algunos de los títulos nacidos en el anonimato que alcanzaron aparecer entre las filas del retail, tanto para consolas –muchos a través de los sistemas online como Xbox Live– como para PC.

Es innegable la importancia de la escena independiente. Ahí se ve la creatividad sin tantos prejuicios. Los desarrolladores indies, cada vez más infiltrados tras las líneas de los peces gordos, ¿lograrán ser escuchados y llevar sus grandiosas ideas al sufrido jugador de hoy?

Marcos G. Pesquero

muy bien implementado. Aún no tiene sitio oficial, pero si buscan una demo la pueden descargar desde www.funmotion.com/physics-games/hammerfall. Hammerfall también competía en el rubro de Excelencia Visual, pero a ese lo ganó Fez (www.kokoromi.org/fez).



Noitu Love 2: Devolution (Konjak)
www.konjak.org

Un típico beat 'em up vertical estilo Metal Slug, con jefes finales enormes y una cantidad de acción zarpada, entre combos, explosiones y todo el bolongui, como diría mi suegra. Lo genial de Noitu Love 2, y a diferencia de los beat 'em up clásicos, es que utiliza el mouse como control principal. ¿Cómo? Claro, el mouse aparece como una mira en la pantalla, y nos permite dirigir los ataques a donde queramos. El nivel de producción alcanzado en relación a la primera versión es excelente.



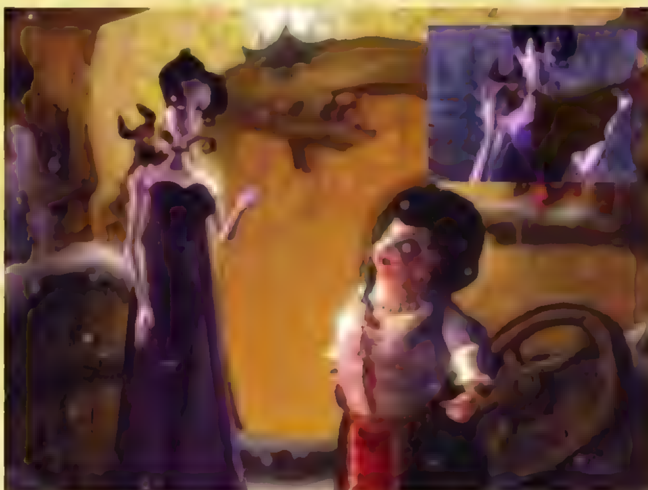
World of Goo (2D Boy)
2dboy.com

World of Goo ganó el premio a la Excelencia Técnica. Un puzzle game que se apoya en la construcción y el aprovechamiento de un sistema de físicas muy convincente. El objetivo es realizar enormes construcciones con unas burbujas de colores muy simpáticas conocidas como goos, que, por cierto, provienen de una gaseosa extremadamente adictiva en el universo en el que el juego se basa, y eso nos puede jugar muy en contra. La idea es formar enormes construcciones de estas burbujas para resolver los puzzles, esquivar enemigos y alcanzar el objetivo final. Pero hay que tener cuidado con el balance del peso de las torres y demás. También compitió por Diseño Innovador. ¡Se viene en versiones PC, Wii, Mac y Linux! Pueden probar una antigua versión conocida como Tower of Goo en www.experimentalgameplay.com/game.php?g=17

Volvieron las aventuras gráficas

¡Peleas como una vaca!

Pareciera que fue ayer, pero a la vez se las extraña como si hubieran pasado siglos. Y aunque está bueno revivir aquellos juegos que acompañaron nuestros años mozos, mejor está degustar nuevas opciones al estilo antiguo.

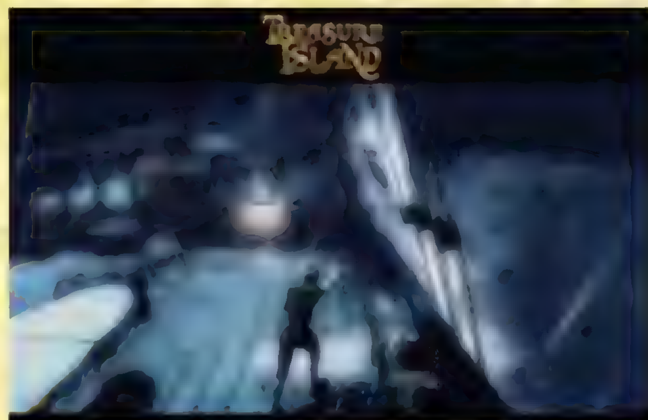


A Vampyre Story
Principios de 2008

Una aventura al estilo clásico, concebida por Bill Tiller. Para más referencias, Tiller es uno de los artistas que participó en Monkey Island y se educó en esto de la animación en Disney, bien cerquita de Pixar. Ahá, así de grosso es.

Como juego debut de Autumn Moon, su nuevísima compañía, A Vampyre Story promete ofrecer originalidad, encanto y humor con un toque caricaturesco y un clima Burtoniano. En esta aventura, guiaremos a Mona, una cantante de ópera convertida en vampiro que debe aceptar su nueva naturaleza y cumplir su sueño lírico.

Antes del segundo trimestre de 2008 podremos disfrutar de lo que promete ser una obra maestra, a sabiendas de que es posible que se convierta en trilogía.



Treasure Island
Febrero 2008 (Alemania)

Jim Hawkins y su historia narrada en "La Isla del Tesoro" de Robert Louis Stevenson, cobra vida en esta AG desarrollada por Radon Labs y publicada por HMH. El juego sigue a Jim y sus amigos (y enemigos) con gráficos 3D realistas, usando el motor Nebula. Combina los controles tradicionales Point & Clic, con gráficos y efectos en tiempo real. El juego será bastante fiel a la novela original y, más allá de las modificaciones necesarias para poner puzzles, podemos confiar en revivir una historia fascinante.

Simon The Sorcerer 4: Chaos Happens
Principios de 2008



Antes de Harry Potter, estuvo Simon. ¿Cabe alguna duda? Ahora, a modo de expiación por el horrendo tercer juego de la serie, Silver Style se pone las pilas y se dispone a lanzar la cuarta parte (que ya se dejó ver en Alemania hace un tiempo).

Chaos Happens reivindica el camino de nuestro amigo mago (y el de Silver Style) con personajes en un 3D mucho más respetable y una jugabilidad digna de las AG de los 90. Basado principalmente en puzzles de inventario, el juego no requiere que el usuario esté familiarizado con las anteriores entregas de Simon: the Sorcerer. Sin embargo, los fans podrán disfrutar de chistes internos y varias referencias a sus raíces.

The Abbey
Marzo de 2008

Los españoles de Alcachofa Soft, con la ayuda de Crimson Cow, se dan el gusto de homenajear a El Nombre de la Rosa, de Umberto Eco, con una aventura gráfica que promete sorprendernos. Tendrá un enfoque investigador y un tratamiento de cámaras cinematográfico bien hollywo-



odense, junto a una banda de sonido producida por la mismísima Orquesta Filarmónica de la Ciudad de Praga.

Sí, una verdadera sucesora de La Abadía del Crimen, una aventura gráfica española que, como recordarán muchos, nos rompió todos los esquemas en 1988.

Secret Files 2
Agosto de 2008



En el mundillo de las aventuras gráficas, Secret Files: Tunguska fue un éxito de ventas. Secret Files 2, aunque sigue con el estilo de la primera, promete mejorar las fallas de sonido y las debilidades de interfaz de Tunguska.

Una buena atmósfera y pequeños agregados sobre el clima conspirativo y sofocante del juego original prometen una excelente aventura gráfica nueva, nuevita, con reminiscencias de lo que ya nos gusta.

Everlight: Power To the Elves
Algún momento de 2008



Silver Style tiene esa cosa con la magia, y aunque se mire a Everlight con cierta suspicacia –considerando el pronto lanzamiento de Simon: the Sorcerer 4–, existen diferencias. En tanto es inevitable encontrar el sello de los desarrolladores en el estilo de ambos juegos, Everlight ofrece un interesante giro en la resolución de los puzzles, jugando con mundos alternos opuestos llenos de criaturas mitológicas y elfitos maricas.

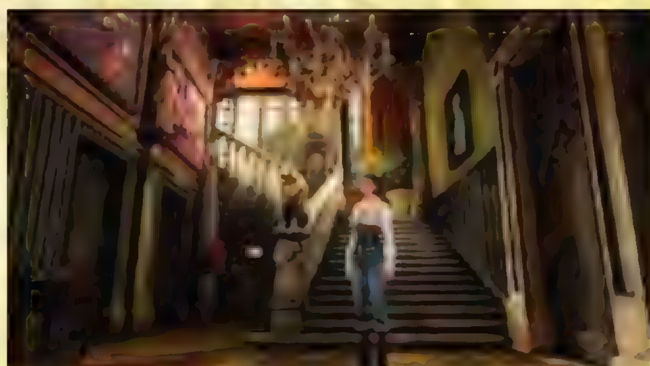
Para concretar el camino de su héroe, van a tener que aprender a usar la luz y la oscuridad de cada personaje a su favor. Publicado por The Games Company, Everlight desafía al intelecto lúdico, aunque ya sepamos de magos.

Sinking Island
Principios de 2008



Mon Dieu! La isla se hunde y hay un asesinato por resolver. Envuelto en un ambiente sombrío y algo lúgubre –que nos acompañará durante todo el recorrido–, el juego ofrece interesantes alternativas. Una característica destacable de Sinking Island es la posibilidad de jugar "contra reloj", en vez del modo aventura estándar, poniendo sobre el jugador una presión asfixiante. Y es que White Birds, empresa detrás del juego, entiende que los gamers podemos ser muy demandantes.

Gray Matter
Principios de 2008



Jane Jensen es otra genia que regresa. Es la diseñadora de clásicos como Gabriel Knight (y de todas sus secuelas), Police Quest III y King Quest VI, entre otras. Ahora, con Gray Matter espera poner a las AG nuevamente en la mira del mercado masivo, argumentando que las historias inte-



ractivas han sido ignoradas por demasiado tiempo.

Gray Matter será una aventura de misterio con el estilo clásico de Jensen, quien promete un acercamiento fresco a la temática.

The Bad, The Ugly, and the Sober

Principios de 2008



Con experiencia en desarrollo y distribución de juegos en Rusia, Akella tiene a punto una aventura al mejor estilo Western. Sin fecha para su lanzamiento fuera de Europa, este juego –cuyo arte nos recuerda a Desperados: Wanted Dead or Alive– ofrece los tradicionales puzzles con algún toque de acción.

The Bad, The Ugly and the Sober sigue la historia de un granjero que se quedó sin nada y no le queda mayor opción que participar en un torneo de bandidos para recuperar su vida. Algo así como Los Imperdonables, pero en formato AG.



Otras opciones atractivas



Boyz Don't Cry

Aventura caricaturesca en tercera persona basada en la película polaca Guys Don't Cry. 2D y bien clásica. Por ahí sale bien.



Agatha Christie: And Then There Were None

Basado en el best-seller homónimo, este juego promete una investigación criminal para chuparse los dedos.



Mata Hari

Con la clásica interfaz Point & Clic y una excelente ambientación, tenemos que seguir los pasos de la histórica espía seductora.

El retorno de las aventuras gráficas viene, mayormente, de la mano de estudios independientes europeos, quienes tienen una gran tradición en el género. Son productos de nicho, pero de muy buena calidad. Los europeos son aventureros de la primera hora, pero no compran cualquier cosa.

Sí, es una pena que estos títulos no lleguen al público masivo, así que contamos con la evangelización Irrompible para que el regreso sea definitivo.

Constanza Villanueva

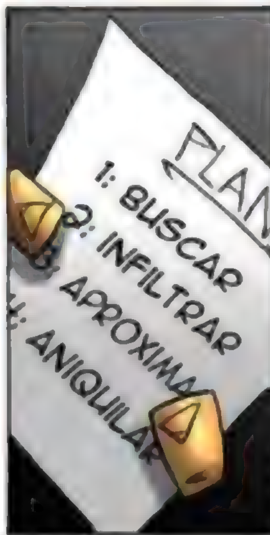
Comic corbatas No.3















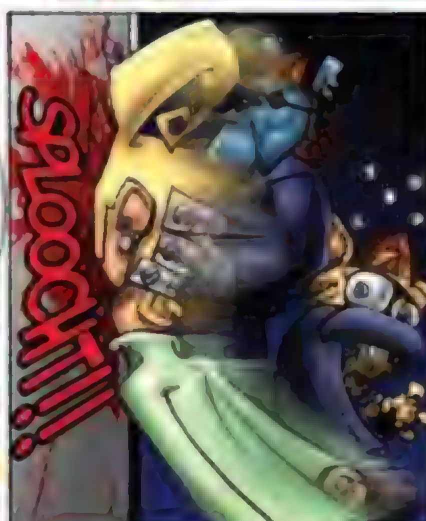


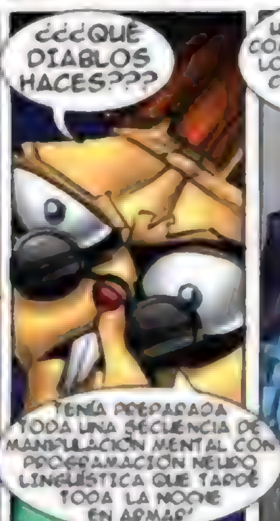














¿ANIQUILACIONES? ENTRÁ EN LA GUARIDA: WWW.CRISSAKSIDA.COM/FRANKYFLUKE

CONTINUARÁ...



Vender o morir

En el planeta de las consolas

Los mercados se abren, los números suman. Un jueguito que se juega con un pad vende un millón de copias en dos semanas, mientras que monstruos tecnológicos como Crysis necesitan tres o cuatro meses a nivel mundial para llegar a eso. Los que son rápidos para abrir la boca ya dicen que la PC, para jugar, "está muerta". ¿Preocupante? Para nada, total, la última palabra siempre la tenemos nosotros, los gamers.

Es verdad, los juegos para consolas están vendiendo, y mucho. Al mismo nivel se ponen las consolas mismas. Nintendo no da abasto con su Wii; la X360 tiene sus legiones de predilectos; y la PS3 está recuperando terreno a los saltos, sobre todo desde que el Blu-ray ganó la guerra de formatos. La vereda de enfrente no está tan bien que digamos: AMD no pega una; los pocos juegos que hay piden cada vez más máquina; y la única expectativa real que tenemos son los service pack que van a salir para Windows.

Entonces, ¿qué hacemos? ¿Nos lamentamos y absorbemos la letanía de "la PC para trabajar; la consola para jugar"? Nada de eso. Exclusividades como Starcraft II, joyas como The Witcher y el anuncio de Mass Effect para PC hacen que la fe no se pierda. Y lo mejor de todo es que se puede coexistir. Aquellos juegos hechos para consola tienen más que un buen hogar entre esos sistemas de alta tecnología; mientras que la PC siempre tendrá aunque sea un título que, por más port o modificación que se le haga, nunca podrá salir de la computadora sin perder su magia. Muchos de nosotros jugamos con nuestras PC, y eso es difícil que cambie. Pero como dice la frase: "No hay peor ciego que el que no quiere ver". Sabemos que hay varios de ustedes que, con esfuerzo, sudor y batallas campales contra aduaneros malignos, han conseguido una consola. Y por eso, les mostramos qué es lo que entregó febrero entre los cuatro sistemas principales. Como siempre, los puntajes son promedios tomados de Gamerankings.com, que además de tener en cuenta lo que dicen los medios, también reflejan las opiniones de los gamers.

PS2

En la Argentina, más de uno quisiera tener una y, si tuviera los medios, la compraría sin pestañar. Pero el resto del mundo no piensa lo mismo, y a la PS2 ya le empiezan a pesar los años. Tanto es así que lo único rescatable en febrero fue American Idol Encore (83%), un juego de karaoke basado en el programa yanqui que sigue robando; y Twisted Metal Head On: Extra Twisted Edition (73%), para quien busque sembrar el caos arriba de un vehículo.
La catástrofe entre lo lanzado fue Jumper: Griffin's Story (33%). Sólo nos queda esperar que la película no sea tan mala como el juego. ¿Necesitan saber cuáles son los mejores juegos para PS2? Los tienen en nuestra Edición Extra (la que tiene la tapa de Los Cazafantasmas).



X360

Hoy en día, Microsoft tiene unas cuantas cosas en la cabeza. Quiso comprar Yahoo! y no le salió; tiene que sacar el SP1 de Vista en marzo; y tiene que darle una explicación a todos los que compraron una unidad HD-DVD para la consola. Pero en cuanto a juegos, en la X360 pasó lo mismo que en la PS3: Devil May Cry (84%) rompió todo, seguido de The Club (79%) y un sorpresivo Lost Odyssey (78%), para aquellos que necesiten una rápida dosis de RPG. Mucho más atrás terminó Dynasty Warriors 6 (58%), apenas recomendable para los que siguen la saga. Las pizzetas del mes no fueron muchas, pero la que más baranda dejó en el aire fue Dark Messiah of Might and Magic: Elements (57%), que a pesar de la franquicia y del título, no tuvo ni la grandeza ni la magia.



PS3



Mientras que a Sony todavía le dura la borrachera tras los festejos de la victoria de su Blu-ray frente al HD-DVD de Toshiba, su consola insignia tuvo algo de movimiento. Toda la atención se la robó Devil May Cry 4 (86%), que introduce a Nero, nuevo personaje de la saga. No tan de cerca lo siguió The Club (75%), cuyo protagonista es un híbrido entre gladiador y mercenario que tampoco es la gran cosa. Y más atrás quedó la versión de Turok (68%), con lo mismo de siempre, que es matar dinosaurios. Lo malo de verdad fue Conflict: Denied Ops (48%)... lo único "denied" fue el juego mismo. Pero bueno, hay que tenerle fe a Sony. Va a repuntar cuando los desarrolladores aprendan a trabajarla.

Wii



Todos quieren una Wii. Y no falta aquel que, una vez que tuvo una, dejó incrustado el Wii Remote en el medio del televisor como si fuera un flechazo. Y si eso les suena a tragedia, lo mismo se puede decir de este mes en cuanto a títulos. Miren cómo habrá venido la mano, que lo mejor fueron MX vs. ATV Untamed (68%) –sólo recomendado para quienes gusten de motocross y cuatriciclos– y Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors (65%), primer y tímido RPG de Square Enix en la Wii. Lo único pegadito a esto fue My Horse and Me (64%), que si el título ya les preocupa, el saber que es un simulador de equitación los aterrará. La torta la trajo Pimp My Ride (38%).



Estábamos coqueteando con el final de febrero cuando terminamos este artículo. Y algunas cositas nos quedaron afuera, como Lost Planet para la PS3. Pero miramos a febrero, y salvo Devil May Cry 4, fue cualquier cosa menos impresionante. Lo ideal es que marzo sea distinto, pero si algo comparten consolas y PC, es que también tienen juegos malos. Después de todo, para algunos se trata de vender o morir.



LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE

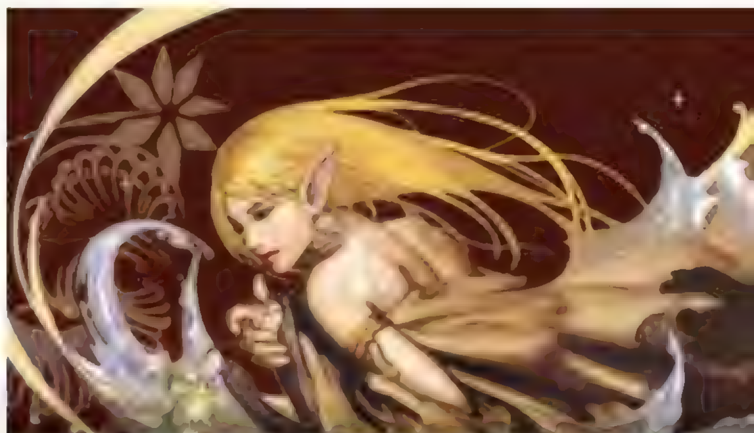
Fenómeno de masas en Asia, Europa y América, con más de 17 millones de jugadores registrados, y varios millones más que pululan en los servidores no-oficiales. Apasionante, inmenso, absolutamente adictivo, Lineage II es, más allá de un juego de rol en línea, un prodigioso constructor (y destructor) de realidades.

FOTO: FREDDY FABRIS | www.fabrisfoto.com
MODELO: SOL PARDO | Monteverde Models
MAKE-UP: CECI DÍAZ
VESTUARIO: ALE BAAMONDE

Esta es la crónica de cómo perdí a mis amigos.

2005. Durante días, me habían estado insistiendo. Yo iba y venía haciendo tonterías, a veces arreglando cosillas aquí y allá en el sitio, moderando el foro y, por lo general, dejando pasar mi aburrida vida. Pero era tanta la amable insistencia de estos micos -"Dan, vení a jugar o te vamos a romper la cabeza", etc.- que terminé por aflojar. Iba a probar Lineage II, nuevamente. Ya lo había jugado un poco cuando era novedad, allá por el 2004, un año atrás. En ese momento, aún no se perfilaba como el poderoso juego que resultó. Recuerdo haberlo calificado con un interesante 7.0 para una revista extranjera; no me había parecido genial, solamente un MMORPG más. Me equivoqué al no prever este presente. ¿Tendría que volver a investigar qué demonios estaba pasando? ¿Por qué todos hablaban de Lineage? Me picó el bichito de la curiosidad y...

Así, una mañana, llegué a una enorme ciudad –Giran, creo recordar–, donde el clan de Irrompibles me estaba aguardando. Yo era una preciosa Dark Elf, level 1, aunque



pronto estuve cargado de armas relucientes y dinero; y, con el casco un poco caído por lo grande (ok, no tenía casco), me puse a las órdenes de POP y su camarada Griever, dos usuarios del sitio que en esta vida alternativa eran verdaderos héroes regados de prestigio y armas grado S.

Las siguientes horas fueron una maratón. Yo iba corriendo, más lento que el clan, con la misión de tirar mis hechicitos que no servían para nada. Cuando llegaba a donde estaban los demás, el monstruo de turno estaba muriendo en una lluvia de luces, y el clan se dirigía a toda velocidad al siguiente. Y allá iba yo, sudando la gota gorda, acomo-

dando la cámara para verme la bombacha y tirando un rayito que hacía "¡fsss!" y ni le movía un pelo a nadie. Pero claro, me debía a mi clan, y así me la pasé corriendo en zigzag de un lado al otro hasta entrada la noche.

Me despedí (ignoro si me escucharon, ya que estaban de nuevo corriendo) y salí del juego. A partir de entonces, lo llamo "the running simulator".

Al día siguiente, todavía en la realidad, estaba inquieto. Tenía mucho para hacer, pero no podía dejar de pensar en Lineage. Quería volver. Cargué el juego y seguí trabajando, al mismo tiempo que trataba de chatear, escribir una nota, escuchar a mis hijos y correr con el clan gracias a la magia del ALT+TAB. Unas seis horas más tarde, no había logrado terminar mi nota, tenía las piernas como algodón, el culo transpirado y un hambre atroz, pero no quise levantarme ni para ir al baño. Eso sí, seguía carrereando con el clan, que en esos momentos festejaba con vítores a uno de ellos que había subido un nivel.

Convencido de que ya no disfrutaba porque no tenía el level necesario para que mis hechizos sirvieran de algo, me alejé del clan. Y comencé a hacer las quests que correspondían a mi raza y profesión. Descubrí que el sentido de la vida podía reducirse a matar unos bichos parecidos a conejos. Cientos de cadáveres



de esos bichos podían hacerme subir de nivel. Lo disfruté muchísimo y, durante una semana, me dediqué a ir y venir entre palacios, grutas y maravillosos paisajes matando toda clase de criaturas en un estado casi hipnótico. Alguna vez también me boletearon a mí unos tipos con arcos relucientes y aspecto gay. Pero claro... la gracia no era esa tampoco. La máxima diversión estaba en pertenecer a un clan, compartir intrigas de palacio, ser la comidilla del pueblo y volverse poderoso para participar de los asedios a los grandes castillos. Lineage es política



y sociedad. Es un colosal mundo donde las relaciones se cocinan bajo diferentes fuegos. Una verdadera vida alternativa, plagada de amores, odios, amistad, honor, hazañas y traiciones. Transcendía el simple título de juego. Ese era el secreto.

Volví a buscar al clan Irrompible. Era yo una magnífica elfa oscura de nivel 25; atrás había quedado la chica tímida y pueblerina de semanas atrás. El clan, sin embargo, estaba mucho más maduro que yo. ¡Esos tipos nunca salían del juego! Si uno quiere pertenecer a un clan, debe estar a su altura. La responsabilidad obliga a permanecer días enteros jugando, apenas durmiendo en la vida real. Me alejé, avergonzado y sintiéndome una inútil. Necesitaba más tiempo para levelear.

La Nochebuena de 2005 me encontró escapándome a hurtadillas de las reuniones familiares para jugar un ratito. Mi vida social en la realidad estaba casi agotada. Ya no trabajaba como antes. Había engordado. Mis hijos



me molestaban. Mis amigos me molestaban. Mi perro me molestaba. La realidad era odiosa. Tocaron las doce y el cielo se iluminó. En un acto de coraje, cometí el horrible crimen de eliminar a mi personaje del servidor y ya nunca más volver.

Noches de viernes

Los primeros meses de 2006 habían transcurrido sin

¿QUÉ ES LINEAGE II?

Es un MMORPG o juego de rol multitudinario en línea. Los jugadores eligen un personaje y se adentran en un universo persistente; es decir que no desaparece ni deja de funcionar cuando se desconectan, sino que siempre está en línea, recibiendo a jugadores en todo momento.

Fue creado por NCsoft –una empresa surcoreana aliada con el legendario Richard Garriott (ver la Enciclopedia de los Videojuegos, Apéndice B, página 157)– y lanzado en América en el año 2004, tres años más tarde del primer Lineage. El juego utiliza el motor gráfico conocido como Unreal Engine 2.0, aunque modificado, y como todo juego del género recibe periódicas modificaciones y expansiones.

El juego se popularizó con Lineage II: The Chaotic Chronicle, situado temporalmente 150 años antes del primero. En la actualidad, el juego oficial va por su segunda saga y es conocido como Lineage II: The Chaotic Throne, el cual acaba de recibir una expansión gratuita llamada The Kamael, que agrega una nueva raza élfica –provista de una sola ala de ángel y experta en magia oscura– a las cinco preexistentes: Humanos, Elfos de la Luz, Elfos Oscuros, Enanos y Orcos.

Al ser un juego de rol, los jugadores personifican y fortalecen a un avatar mediante misiones solitarias o en conjunto, con el objetivo de ser cada vez más poderosos y dominar los castillos y regiones de los territorios del juego. Para más data, visiten www.lineage2.com.

Para jugar en los servidores oficiales, dispersos por Corea, el sudeste de Asia (Filipinas, Singapur y Malasia), Estados Unidos y Europa, es preciso disponer de una cuenta internacional con NCsoft y abonar US$14 por mes.



que jugara a Lineage. A veces lo recordaba, sentía el impulso de instalar el juego otra vez. Pero tenía demasiado que hacer y gracias a eso me contenía. ¡Pero cómo me costaba! Después de todo, había experimentado la adicción al juego durante tres meses. Me había enfermado de L2 y había perdido mi vida social real.

Cada viernes era casi obligación reunirme con mis amigos en la casa de Mariano. Entonces yo vivía en La Plata. Íbamos a comer, probar el fichín del momento, charlar de pavadas y mirar alguna película japonesa rara, cortesía de Fran. Pasábamos la noche muertos de risa (o escandalizados por las películas retorcidas de Fran). Recuerdo esos tiempos con mucho cariño.

Lineage II se había esparcido por cada rincón del país, como estaba pasando en muchos otros lugares del mundo. No demoró en aparecer instalado en las computadoras de la casa de Mariano.

Una de las virtudes del juego es su capacidad para enlazar jugadores de regiones diferentes. Uno confraterniza dentro del juego y, por lo general, termina conociéndose en persona cuando las distancias o las posibilidades lo permiten. Así, nuevos amigos se integraron a las noches de los viernes. Y, poco a poco, las charlas fueron derivando hacia Lineage. Las películas y los otros fichines –incluso las partidas de rol tradicional– dieron lugar al nuevo y creciente fenómeno social.

En principio, y gracias a los meses que había jugado, entendía las conversaciones acerca de lo que pasaba en el juego. Grandes movimientos políticos emergían en el servidor. Había clanes y alianzas, uniones sorpresivas, traiciones. Decenas de anécdotas. Los preparativos para los asedios a un castillo tomaban horas de planeamiento estratégico, y luego más horas de lucha encarnizada. Había que "levelear" contra reloj durante la semana. Me imaginaba las legiones de guerreros atronando las



LINEAGE II

planicies del inmenso continente virtual. Los elfos oscuros y malvados. Los temibles y sangrientos orcos. Los elfos de la luz. Los poderosos humanos. Los enanos y sus colosos de roca. Todos avanzando hacia las murallas.

Decenas de jugadores de Argentina, España, Colombia, Brasil, Venezuela, Perú, discutiendo a través de sus micrófonos. Me sorprendía el alcance del fenómeno.

Las noches de los viernes fueron volviéndose ausencias. Charlas que de a poco empecé a desconocer, a medida que los acontecimientos del juego, de esa otra realidad que vivían mis amigos, les fue cambiando el modo de pensar y hasta el modo de hablar. Por momentos, ya no podía comprender lo que decían. "El server fruta es por 50". "Manquea porque es un pecho frío". "¡Es mochila, es mochila!". Al año siguiente, cuando aparecía los viernes –ya casi no iba más–, me era imposible entender, pero me reía de los chistes para no quedar como sapo de otro pozo.



Server fruta

El bar estaba frío y nublado de humo. Todavía no regía la prohibición de fumar. Acodado sobre una mesita de café, observaba la nuca del GM, que estaba sentado dándome la espalda para que no lo tomara la cámara (ok, no había cámara, pero era cool). Un GM es un "game master", el encargado de que un servidor privado (es decir, ilegal) pudiera albergar a miles de jugadores simultáneos, piratas, replicando un buen número de características del juego oficial.

–Algo que no entiendo –le digo– es de qué te sirve montar un server privado. Es un trabajo de locos.

En efecto, en una primera reunión, un año antes, había estado presente en el momento en que varias alianzas intentaban entrar en un castillo durante un asedio. Como el servidor era un emulador, el GM había estado pendiente de los ejércitos y había derribado las portentosas puertas del castillo lanzándoles un par de líneas de código. En el juego, los guerreros habían pensado que las puertas caían bajo el poder de sus propios ataques. El emulador era imperfecto, pero la misión del GM era dejar a todos conformes. Tras bambalinas, la maquinaria funcionaba a veces automáticamente, a veces a pulmón.

El GM podía obrar maravillas en el cliente del juego; era un dios loco. Gracias a sus comandos de teclado, conocí las fauces de Antharas, el dragón; los vestuarios más fastuosos; los sitios prohibidos a los jugadores; y hasta una inmensa lata de Coca-Cola enclavada en lo alto de una montaña como si fuera una torre. ¿Vestigios de alguna posible campaña publicitaria?



–Al principio lo hacía por amor al arte –me responde–. Pero después los rusos inventaron lo de las donaciones, y eso lo volvió un buen negocio. ¿Entendés? A veces un clan junta entre todos y te depositan; y otros donan que no vas a creer. Son más de 25 mil personas por día que entran al juego.

–¿El servidor sigue siendo un emulador java?

–No, ahora es el oficial.

–¿Cuánto lo pagaste?

–Algunos llegaron a pagar 15 mil dólares.

Amores medievales

Miles de personas pueblan Lineage. Y, por tanto, miles de posibles relaciones. Algunas terminan en amor real, tras conocerse. Hay cientos de casos felices. Otros son

CUENTA LA HISTORIA QUE... [Por Moki]

He tenido alguna vez mi Dark Elf, pero claro, yo me hice un personaje masculino porque me resulta un poco incómodo que mis compañeros de clan me quieran ver la cola todo el tiempo. Ni les digo los graciosos (que nunca faltan) que se apoyan a mi guerrera con la excusa barata "vamo' todo' pa' la foto".

Fue así como, invitado por POP, Griever y el resto del clan Irrompible, incursioné en el mundo de Lineage, y pronto mi PJ se transformó en un poderoso Bladedancer.

En una de nuestras incursiones a Execution Ground, encontré a un curioso personaje: Sibito.

Había ido a cascarme con los árboles gigantes en busca de unos puntitos para subir de nivel; Pad me acompañaba con alguien más (un valiente a quien no recuerdo). Mientras hablábamos, este molesto y simpático personaje se acercó por mi espalda y me cacheteó la nuca. Me volví a verlo, y allí estaba Sibito, mínimo, sin armaduras y completamente desarmado. Como si recién hubiera entrado en el juego.

Le pedí que no me molestara, que no me pegara. "Sorry!", contestó. Me di vuelta y seguí hablando con mis compañeros. ¡Piki! ¡Piki! –otra vez Sibito me pegaba en la nuca. Ya un poco más enojado, volví a pedirle que no me pegara. "Sorry!", contestó otra vez.

Volvió a repetir este procedimiento, hasta que yo, harto y en su quinto intento, desenfundé mi espada. En cuanto mi hoja toco su carne virtual, Sibito me golpeó una vez y caí muerto en un pedorrear de canario (dicen que una pedorreta de canario es más breve que un abrir y cerrar de ojos). Pad y el tercer valiente se le arrojaron a la yugular, sólo para correr el mismo destino. Allí quedamos los tres, tirados en el húmedo piso de Execution Grounds, gritando "¡Venganza!" a nuestros compañeros de clan. En auxilio vinieron POP, Griever y Thalen, mientras desde el suelo les dábamos instrucciones precisas sobre la ubicación de nuestro asesino. Se arrojaron sobre él como misiles dirigidos por nuestra sed de venganza, mientras Griever nos revivía. Nos acercamos e identificamos a nuestro asesino. El aire se tornó pesado y se olía la sangre. No sé cómo pasó, pero en una fracción de segundo volaron cuchilladas. Como un duelo del Oeste pero con espadas y monigotes de orejas puntiagudas. Cayó Thalen y su enano hizo un estruendo, no por lo gordo sino por la cantidad de dinero que tenía en los bolsillos, el maldito avaro. POP y Thalen hicieron justicia y le sacaron los dientes a golpes. Este curioso personaje gritaba desde el piso: "¡Ya verán cuando venga mi clan!". Instantes después, POP y Griever trataban de explicarle a dos tuneadísimos secuaces de Sibito que había sido en defensa del clan. De poco sirvió. Instantes después todo fue hachazos. POP y Griever cayeron defendiendo la causa irrompible. En semejante epopeya, POP perdió sus preciados pantalones de la armadura. Unos pantalones más caros que todo lo que yo traía conmigo. Algo así como el Armani de los pantalones de armadura. POP volvió corriendo del pueblo cercano en calzones sólo para descubrir con horror que la rata de Sibito los había robado y los vendía con una leyenda que decía: "Calentitos y recién salriditos del horno".

Afortunadamente, ese server desapareció, y Sibito se metió los pantalones en la cola. Hoy extraño Lineage y salir a levelear con el clan, pero hay otros mundos que salvar y alguien tiene que hacerlo.


LINEAGE II
irrompibles.com.ar



LOS SERVERS PRIVADOS

Apenas pasó un año desde el lanzamiento de Lineage II en Corea del Sur hasta que fuera robado, tras lo cual aparecieron los llamados "servidores privados". La mayoría de estos emulan las funciones principales del software servidor por medio de código Java y utilizan el cliente de juego oficial de NCsoft. Para los jugadores, acceder a estos es gratuito, al contrario del juego oficial. Los emuladores son mantenidos por medio de donaciones que los jugadores realizan en agradecimiento a que se les permita jugar estas versiones casi idénticas –en muchos casos– al verdadero Lineage II.

A medida que el juego oficial se expande con nuevas reglas, narrativa, historia, regiones, armas, razas y demás, la comunidad –que liberó los emuladores del server bajo licencia GPL– adapta el código para aceptar al menos una gran parte de las actualizaciones oficiales, dando lugar a los llamados servidores híbridos. Sin embargo, hubo un segundo robo de software a NCsoft en 2006, en tiempos del Chronicle 4 Public Test Server, que dio paso a mejoras sustanciales en el software de emulación. Entre los dueños de los servidores privados existe una gran competencia, y se corren rumores de que comercian entre sí el software oficial –o partes de él– a precios astronómicos.

En defensa de su propiedad intelectual, NCsoft ha logrado un acuerdo con el FBI y otras organizaciones anticriminales para abocarse a la detección de los llamados servidores privados. Si bien hubo un caso en particular donde se tuvo éxito –el caso del llamado L2Extreme–, por ahora resulta dificultoso para la compañía llegar a los responsables de los numerosos servidores pirata que existen en la Red y que cada día son más populares entre la comunidad.

amores angustiantes, cuando los amantes se encuentran separados por distancias imposibles o por situaciones especiales. Más de un jugador resultó cornudo. Si sus mujeres juegan junto a ellos, el enemigo puede estar escondido en el mismo corazón del clan o de la alianza; y viceversa. Si las mujeres no juegan, pero sí sus hombres, tal vez el cuerno esté en la vida real, en las propias narices; sólo que uno podría no advertirlo.

Un juego que más que un juego es un fenómeno social en la Red, trae mucha alegría, pero también consecuencias funestas. Cientos de parejas pelean porque ella o él dedican más tiempo a "levelear" que a trabajar o preparar una buena cena. Lineage II casi siempre también elimina el sexo.

No es extraño enamorarse perdidamente de una voluptuosa elfa oscura, concurrir a una cita a ciegas y descubrir con horror que se trataba de un gordo pervertido.

–Amanda, ¿cómo es que jugás tanto al Lineage, si vos odiabas los juegos? –pregunto a una amiga, esposa de mi amigo Gustavo, mientras ambos corren matando árboles vivientes por el Reino de Elmore.

–Porque era la única forma de estar con Gustavo. Tenía dos opciones: me separaba o me ponía a jugar. Por lo menos así compartimos algo todos los días. Y ahora, bueno, me re gusta.

–Sí –asiente Gustavo, visiblemente orgulloso, sin apartar demasiado los ojos del campo de batalla–. Ahora ya ni cocina. ¡Para hablarme, me chatea! La culpa es mía, que quería una esposa gamer.

LINAJE DIGITAL

2008. Me encuentro con algunos viejos amigos de aventuras. Y recordando los buenos viejos tiempos, coinciden en que Lineage II les comió la vida más tiempo del que hubieran querido. Les pregunto si ya no juegan. Algunos sí, continúan logueándose cada noche, luego de tres años sin interrupciones. Otros han abandonado para siempre, pero tienen centenares de anécdotas sobre amistad, pasión y sentido de comunidad. Uno, ahora padre, se ríe de sí mismo cuando se acuerda de que, por luchar en un asedio, no se había enterado del huracán Katrina hasta meses después. Estaba completamente desconectado de la realidad. "Andá a saber si este es mi hijo", bromea (?). La mayoría tiene períodos de abstinencia, tras lo cual retornan desesperados. "Es un vicio, y además no hay otra cosa para jugar", dicen, a modo de excusa. "Están los amigos". "Ahora salió Kamael", agrega otro. "Yo me metí para probar la raza nueva, que tiene un skill que te defiende con el ala mientras peleás". Los demás lo miran, interesados: "¿Dónde estás jugando?", preguntan, así como al pasar.

Durgan A. Nallar | Dan



REVIEWS

CONCURSO

HORRIBLE PESADILLA MP3



En Irrompibles 03 sorteamos diez juegos este mes de marzo, destinados a diez lectores diferentes. Y, en Irrompibles Edición Extra #1, el sorteo consiste en un concurso para que algún afortunado lector se lleve él solito nada menos que diez títulos distintos. ¡1 para 10, y 10 para 1! Pueden encontrar información sobre los números atrasados de nuestras revistas en la web de la [i] o en la página 14.
Con esta Irrompibles 04, vamos a sortear un reproductor MP3 entre los que acierten el hiper espantoso acertijo musical que publicaremos en nuestra web.

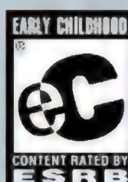
Atento, Ozzy.

¿Cómo participar?
Queremos darles la misma oportunidad a nuestros lectores de Capital Federal como a los del resto del país, de manera que por eso estaremos publicando las bases y condiciones del concurso en nuestro sitio irrompibles.com.ar el día viernes 2 de mayo de 2008.
¡Estén atentos ese día!

Promoción sólo válida para la República Argentina.

ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



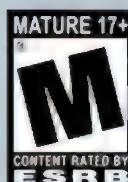
EVERYONE - Niños desde 6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10 - Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



TEEN - Para personas desde 13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY - Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING - Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender, 6.0 sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Universe At War
Earth Assault

Más, o menos, de lo mismo

Editor: Sega | **Desarrollador:** Petroglyph | **Género:** RTS | **Lanzamiento:** Diciembre 10, 2007| **Jugadores:** Single Player: 1 Multiplayer 2 - 8 Online: 2 - 8 | **Req. mínimos:**CPU 2 GHz, RAM 512 MB, Video 128 MB, 6 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP, Vista. | **Req. recomend.:** CPU 2,8 GHz, RAM 1 GB, Video 256 MB. | **Web oficial:** www.sega.com/gamesite/universeatwar | **Plataforma:** PC / Xbox 360 |

El piquete de ojos a Buggie.

6.0



Cuando me encargaron esta nota, no tenía idea de qué trataba este fichín, pero por el título me imaginé un RTS con una invasión de varias razas alienígenas. O mi sentido común está muy desarrollado, o en realidad era muy previsible. Esta nota va a ser una de Titanes en el Ring, con un match cuádruple australiano: Hippie Hair, el Caballero Rojo, Pepino el Payaso y Superpibe contra el Clon, El Miope, Buggie y Misery.

Anuncio de la pelea: Antes que nada, este no es un mal juego, pero si van a hacer un RTS, tienen que traer innovaciones e historias atrapantes si no quieren pasar al olvido rápidamente.

Hippie Hair aplica una llave candado al Clon: Este fichín mezcla varias cosas de varios lados. No hay humanos porque somos de humita y nos pasan el trapo en el interludio al estilo La guerra de los mundos. Hay tres razas a lo Starcraft y héroes, todos bien diferenciados física y tecnológicamente. Unidades gigantes a lo Supreme Commander. Si viven en el primer mundo y pagan, pueden jugar online vía Games for Windows – LIVE, inclusive contra Xbox 360.

Caballero Rojo castiga con una doble nelson al Miope: Se juega con la cámara a una altura apestosa, muy cerca del suelo, inapropiada para manejar el campo de batalla y tomar decisiones estratégicas; hay que apoyarse mucho en el mini mapa.

Pepino el Payaso le hace un piquete de ojos a Buggie: El motor no esta muy optimizado porque hay comentarios en la Red sobre algunos problemas de rendimiento y de selección de unidades. Ya hay actualizaciones online que algo corrigen, pero no se hagan grandes ilusiones.

Superpibe le aplica una furiosa patada al plexo y termina con Misery: Las campañas empiezan con los novus, sigue con los hierarchy y, al final, con los Masari, momento en el que el juego pasa de un RTS clásico a incorporar un mapa tipo TEG o RISK, dividido en regiones, y también tiene los cuatro escenarios custom.

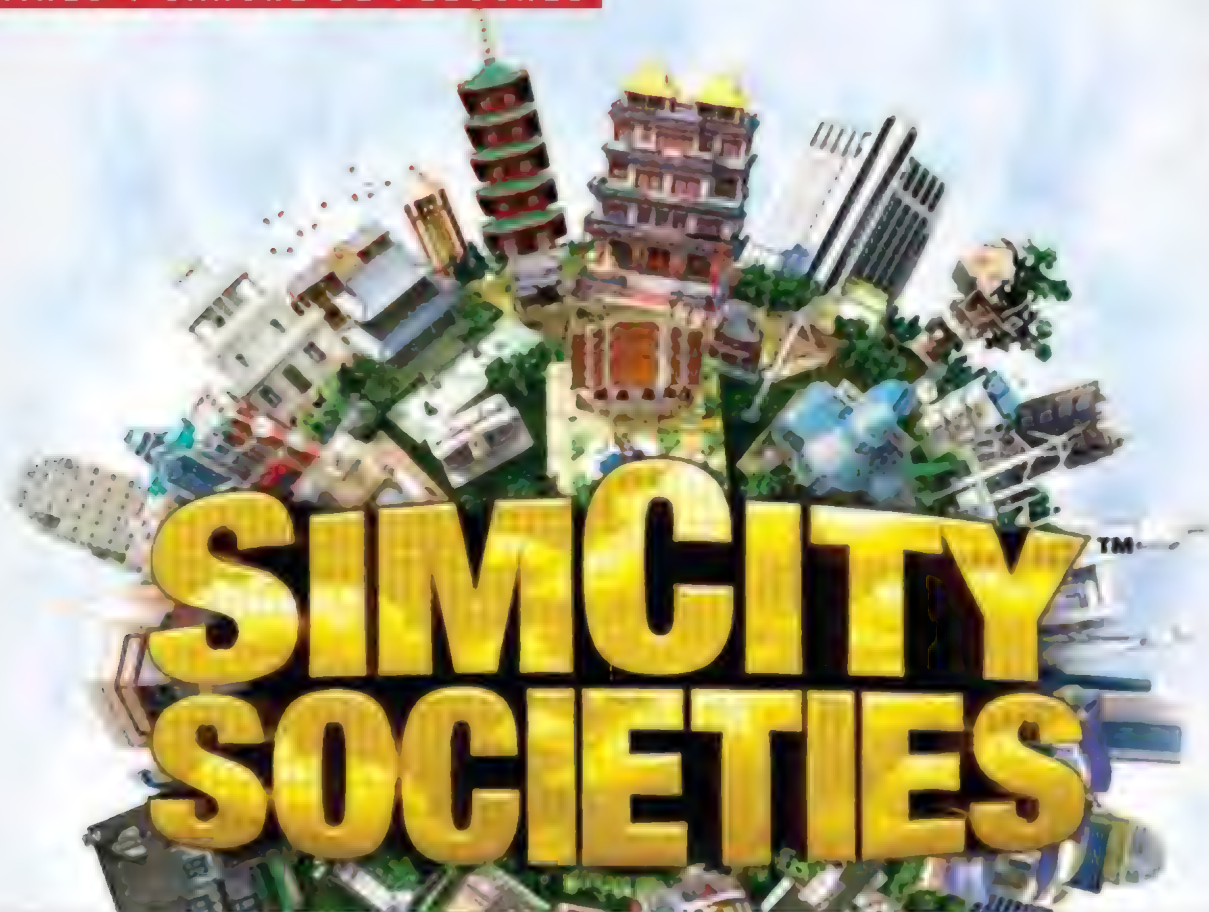
En resumen, de novedoso tiene pocas cosas. La raza que viene a ayudarnos, los novus, usa un sistema de teletransporte por redes; los Hierarchy, mega unidades con múltiples zonas de impacto; y los Masari están más orientados al combate desde la ciudad o base.

Tiene un sistema de competición y ranking online contra otros micos, algo que acá no le da ningún plus. Poco aporte al mundo de los RTS por lo que valga la pena pagar, salvo que quieran sacarse las ganas por Internet con sus amigos.

Tres – tres – tres y concluye el match.

Alfonso Gallo | fonsi2

"Debes dominar todas las variables del campo de batalla, y si no puedes hacerlo, busca un campo mejor." -Gral. Fong Tsi Too



Otra noche en la ciudad de la... ¿furia?

Allá por el año 89, mientras muchos de nuestros lectores aún eran un proyecto de sus padres, terminábamos el secundario y ensuciábamos el espejo del baño apretándonos los últimos granitos de la cara.

Dejaba de estar de moda la ropa multicolor (salvo para mi que sigo usando ojotas amarillas), Marty Mc Fly viajaba en el tiempo en Volver al Futuro 2 e Indiana Jones se embarcaba en la última cruzada. Y mientras en nuestros equipos de música sonaban Guns 'N Roses y Nirvana, el genio loco de Will Wright lanzaba lo que sería el principio de una de las franquicias más exitosas del mundo del fichín: SimCity.

Nuestros ojos no daban crédito a las fabulosas ciudades que podían crearse, enseñándonos sin quererlo a ser gobernantes modelo de una ciudad virtual. Con los años, esta brillantez fue evolucionando levemente y siempre conservando la misma esencia, bajo el sello de Maxis. Fue innegable el éxito de esta saga que inundó durante años nuestras computadores, llenando de emoción a los ávidos amantes de la simulación y atrapando la atención de los jugadores ocasionales. Hace cuatro años, Maxis se ocupó de la última entrega (SimCity: Rush Tour), y esa fue la última vez que vimos un fichín de esta saga tal y como la conocemos.



Como en el cine, siempre hay quien quiere retomar un viejo éxito, y esto fue lo que hizo Titled Mill, con algunos cambios que nos harían saltar las lágrimas a los fichineros de antaño. ¿Lágrimas de alegría o tristeza? Veamos.

Paseando por la avenida principal

La esencia de SimCity Societies suena interesante. Tenemos toneladas de nuevos edificios que pertenecen a distintos tipos de sociedad. Capitalismo, Socialismo, Romanticismo o Diversión son algunas de las clasificaciones de estos edificios. Pueden visualizarse todos juntos o pueden ordenarse por categoría. Cada uno tiene distintos valores de energía social (prosperidad, espiritualismo, conocimiento, etc.). La idea es ir armando la ciudad y lograr un balance de energías para que sus habitantes estén contentos y vengan mientras haya viviendas disponibles y trabajo. Todo suena fácil y, a diferencia de las entregas anteriores... ES FACIL.

En viejas épocas teníamos que ocuparnos de toquetear impuestos, renegar con huelgas, luchar contra desabastecimientos energéticos y falta de agua. SCS es un sencillo juego de alquimia. Mientras los niveles de energías estén parejos, la cosa va a funcionar sin problemas. Atrás queda-

ron las intrincadas redes de cañería subterránea, restándole protagonismo a muchos de los edificios de tratamiento de agua. Atrás quedó la alegría de tender un cableado de energía a alejadas zonas de la ciudad, o dejar accidentalmente sin luz a varias manzanas por voltear involuntariamente un poste de luz. Estamos ante una versión muy simplificada, donde sólo se trata de poner edificios y controlar que el abastecimiento de energía sea suficiente. Eso sí, el detalle gráfico es de la hostia.



Paseando por la calle Gráficos de la Hostia

Si hay algo que hace este SimCity es aprovechar al mango nuestras maquinolas de última generación. Destetándose por completo de aquella visión isométrica y apegándose a las edificaciones 3D de las últimas entregas, podemos rotar la cámara, subirla, bajarla y hasta cambiarle el ángulo. La ciudad está viva por completo: los autos circulan, y los habitantes caminan a sus trabajos o se detienen en el cine o en algún shopping a gastar su dinerillo para mejorar el humor. Un potente zoom permite seguir a cualquier personaje tan de cerca que casi podemos ver el color de sus calzones. Esta vez podemos observar variaciones de tiempo (amanecer, día, atardecer y noche) y cambios climáticos (como lluvia o niebla). Lo genial es que todos los elementos de la ciudad proyectan su propia sombra, que varía según la luz y la hora. No hace falta que les digamos la cantidad de recursos que consume esto. A medida que las ciudades crecen, los requerimientos para verla en su máximo esplendor son más altos, dándole pelea a cualquiera de nuestros vetustos aparatos y obligándonos a desactivar las sombras o a tardar un siglo en arrastrarnos de un rincón a otro de la ciudad.

La Avenida de las Quejas

La dirección que tomaron para manejar la ciudad es muy distinta a la original y mucho más simplista. Es por eso que un ejército de fanáticos del SimCity no tardó en arrojarse a la yugular de sus creadores, quejándose de que habían perdido la brújula esta vez. Para nosotros, un derrape no es el fin de la carrera, y todavía pueden volantear con futuras expansiones. Ya está llegando una este mayo: SimCity Societies Destinations, para hacer lugares vacacionales y exóticos, con acento en el negocio y las construcciones lúdicas. Veremos cómo prospera la licencia.

Sebastián "Moki" Di Nardo

Editor: Electronic Arts | **Desarrollador:** Tilted Mill
Distribuye en Argentina: Microbyte
Género: Simulador de construcción de ciudades
Lanzamiento: Noviembre de 2007
Jugadores: Single Player
Req. mínimos: 1.7 GHz Intel CPU or AMD XP 2100+, 512 MB, Video 128 MB, 2100 MB en disco.
Req. recomend.: 2.4 GHz de procesador, 1024 MB, Video 128 MB, 2100 MB en disco.
Web oficial: http://simcity.ea.com
Plataforma: PC

Lindos gráficos, juego sencillo con poca curva de aprendizaje.

Se desvía muchísimo del conocido modo de juego. Demasiado simple y altos requerimientos con ciudades grandes.

6.8

El Dr. Picor y su halo de destrucción

¿Qué sería de una ciudad si no pudiera ser destruida? Jijiji. Decidí reducir a cenizas el genial imperio diseñado por Moki. Nada mejor que desatar toda la furia de la naturaleza sobre los titánicos edificios de oficinas de este miko engreído y capitalista, jijiji. Afortunadamente para él y sus monigotes virtuales, sólo tengo tres desastres para elegir, pero fueron más que suficientes para diezmar su tonta población. Primero, una poderosa tormenta que castigó la ciudad. Manzanas enteras de edificios dañados por torrentes de agua, y su destrozada planta de energía dejó a sus sim-orangutanes a oscuras, jijiji. Es hermoso verlos correr desaforados en busca de un refugio que quizás esté reducido a escombros. Sin darles tregua, un terremoto que tragó sus casas y oficinas los hizo corretear de un punto al otro buscando quién sabe qué, jijiji, porque la mayoría de sus casas ya no estaba en su lugar. Gritos por doquier, música para mis oídos. Finalmente, mi obra maestra, jijiji. Una lluvia de meteoritos. Gigantescas bolas de fuego dieron de lleno en la zona céntrica de su estúpida ciudad, reduciendo su imperio capitalista a la nada. Sim City es hermoso si uno quiere destruir su obra maestra. Sólo llevó cinco minutos reducir a escombros lo que este miko tardó días en construir, jijii. La próxima vez me dejarás escribir a mí, maldito mandril, jijiji. Un punto más de mi parte por la grandeza de los desastres, que tienen proporciones casi bíblicas. Armaggedon... jiji, un poroto.



Pirates of the Burning Sea



La paradoja de pagar para ser pirata

Bitácora del primer oficial: ¡Malditos perros! Estos miserables me tienen todo el día con este librito porque soy el único de esta banda de piojosos que sabe leer y escribir. Además de tener que vivir con una pluma en la mano, debo escuchar los ruidos de mi estómago. Ya casi no hay comida, y hasta las ratas se volvieron un artículo de lujo. Hace días que no vemos nada en el horizonte, y el capitán se ve fastidiado. Cada vez hay más olor a motín, aunque... el vigía acaba de decir algo. A lo lejos hay una nave, y por lo que ve, tiene bandera inglesa. Escucho gritos y corridas a través de todo el barco. Al fin, parece que hoy comeremos algo mejor que ratas...

¡Arrrggghhhh!

Piratas, ese género de roñosos y muertos de hambre que tienen un lugar en nuestros corazones –recordando a Monkey Island y a Pirates!– nos hace llegar esta versión en línea con todos los pitos y matracas. Lanzado en enero de este año, Pirates of the Burning Sea enfrenta a españoles, ingleses, franceses y piratas de todas clases en una batalla por la supremacía en el Caribe, ambientado en el primer quinto del siglo XVIII. El olor a mar y grog rancio se mezcla con barcos mercantes asaltados por viciosos sicarios, una economía que varía como el viento y verdaderas roscas por el control de un puerto que puede llegar a juntar hasta veinticuatro jugadores de cada lado. Como lo leyeron: cuarenta y ocho tipos peleando por ver si pueden saciarse con tres días de pillaje y saqueo o si pueden mantener flameando la bandera colonial.

Pero antes de taparse el ojo y ponerse el loro en el hombro, no deben pasar por alto que el juego tiene un grado de estrategia más que interesante. La tentación podría llevarnos a conseguir el barco más groso y cargarlo de cañones hasta que les salgan por las orejas. Pero usando un poco la lógica nos encontramos con que las cosas grandes tardan más tiempo en moverse. O sea, la técnica del dinosaurio no siempre es la mejor. Puede aparecer alguno con una nave más liviana y con un par de cañonazos bien dados, y





Editor: Sony Platform Publishing | **Desarrollador:** Flying Lab Soft. | **Género:** MMORPG | **Lanzamiento:** 21 de enero de 2008 | **Jugadores:** Multitudinario
Req. mínimos: Pentium IV 1.5 GHz, RAM 512 MB, Video NVidia GeForce FX 5700, ATI Radeon 9600, o equivalente con 128 MB, 4 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP. | **Recomend.:** Core Duo 2.0 GHz, RAM 1 GB, Video NVidia GeForce 6600, ATI Radeon X850, o equivalente con 256 MB para texturas. Windows XP/Vista
Web oficial: www.burningsea.com
Plataforma: PC

You are a Pirate!

La interfaz apesta. No hay tutorial.

7.5

dejarnos como un patito de hule flotando en una bañera, a la merced de cualquier gil. Ahora, ¿quieren experiencia? ¿Quieren subir de nivel y desbloquear todas esas cosas bonitas que parecen tener todos los MMORPG que están en línea? Cambien "nivel" por "rango" y las van a encontrar, siempre y cuando se pongan cancheros en alguna de las cuatro carreras que tiene el juego. Si son del tipo honor y ley, pueden elegir al Oficial Naval; mientras que, si les interesa nada más que hacer plata y salir corriendo apenas ven una calavera y dos tibias, puede volverse Comerciantes; por otro lado, si les gusta la idea del hit and run, lo que buscan es ser Corsarios; y si les importa un pepino especializarse en algo y quieren ser un poco de todo, entonces serán Piratas hechos y derechos. Hasta el tipo de combate mano a mano pueden elegir de acuerdo a sus gustos. Está el viejo y querido combate sucio con un machete, la esgrima con estoque para los más finos, y el estilo Florentino de espada y daga para quienes gusten de pelear con las dos manos. ¿Eso no alcanza? ¿Y qué les parecería hacer sus propios barcos, velas, y banderas? Alguien que sea en verdad un Barba Roja merece destacarse de los demás y no usar un simple modelito de nave genérico, lo que, además de dar derechos de jactancia, puede ser tomado como modelo por los demás. El juego tiene todo esto y mucho más... si es que le tienen paciencia, claro.

¿Caminando sobre la tabla?

Y nombramos a la paciencia porque la van a necesitar... en dosis tóxicas. Si se preguntan algo como dónde cuernos está el tutorial, no pierdan el tiempo y no pregunten más porque no hay. La premisa es aprenderlo mientras se juega o devorarse la wiki en Internet, y los micos que hace un buen tiempo están en esto saben que algo así desafía cualquier límite de tolerancia. Esto se aplica a todo, desde el sistema de comercio hasta cómo abordar otro barco para cortarle el cogote al capitán enemigo. El juego tiene unos cuantos problemas de incomodidad a la hora del combate, y ni hablemos de la interfaz. El detalle más llamativo en todo esto es que el juego estuvo en fase beta durante más de tres años. Si la versión final tiene todos estos bordes filosos, nos hace preguntar qué fue lo que hicieron durante todo ese tiempo. Aunque todo puede ser solucionado (eso esperamos) parches y updates mediante. En ese caso, los mantedremos al tanto y, si es necesario, revisaremos esta calificación, para bien o para mal.

Otra cosa que andan cuestionando del juego a través de la Red es el precio de suscripción mensual. Un mes de Bur-



ning Sea cuesta 15 verdes, que es exactamente lo mismo que cuesta un mes de ese monstruo facturador llamado World of Warcraft. De movida es ridículo comparar piratas con elfos y orcos, pero si se mira estrictamente el factor dinero y se le suman las cositas que todavía tiene el juego por corregir, queda la sensación de que Burning Sea es, sencillamente, caro. Por lo menos, por ahora.

Entonces, ¿en dónde lo dejamos parado? ¿Con qué lo podemos comparar? Digamos que con una fruta a la que le falta madurar, pero que cuando madure le va a chorrear el jugo por todos lados. Pirates of the Burning Sea cumple el deseo de todos los "yo quiero ser Sparrow" que andan dando vueltas por ahí; pero si lo miramos buscando exquisitez, va a ser un restaurante al que vamos a ir una vez sola. Hay rivales, cañonazos, abordajes y tesoros escondidos, pero también frustración, algún que otro colgazo y la boleta a fin de mes. En una cortita: Le falta un poco, pero es jugable.

Lisandro Pardo

Sam & Max

Segunda Temporada, primera mitad



¡Ya vimos que están volviendo las viejas y queridas aventuras gráficas! Uno de los mayores exponentes actuales del género son estas aventuras bien delirantes que experimentan con la floreciente modalidad de venta por capítulos (con notable éxito y numerosos premios).

Sam & Max consigue revivir la inmersión y la emoción de antaño. Para los novatos, se trata de un juego al estilo Point & Click impregnado de sarcasmo y un inconfundible matiz caricaturesco. La serie se basa en dos personajes de comic muy populares en los Estados Unidos. Fueron creados y dibujados en 1987 por Steve Purcell, cuyo historial incluye la participación en los dos primeros Monkey Island, Zak McKraken e Indy Jones and the Last Crusade. Sam –un perro con traje, corbata a rayas y sin zapatos– y Max –un hiperquinético y orejudo conejo– son una pareja de "policías independientes" que se dedican a resolver problemas de lo más variados; y si pueden hacer un poco de quilombo en el camino, mejor.

El juego se desarrolla en pequeños capítulos (de entre cuatro y cinco horas de duración), cada uno con una historia independiente y, a la vez, parte de una aventura mayor, que se desarrolla a lo largo de una temporada. Estos capítulos pueden ser descargados de www.telltalegames.com por el razonable monto de US$8,95 cada uno.

Sólo requieren una PC de 800 MHz con video que soporte T&L (o sino de 1.5 GHz), 256 MB de RAM (512 mejor) y una placa aceleradora de 32 MB. Ah, y saber al menos leer en inglés. No están en castellano.

Esta segunda temporada de Sam & Max ya cuenta con sus primeros tres episodios completamente jugables, ¡e increíblemente adictivos!

Nicolás Arias | Wacka

Ice Station Santa

Jo Jo Jo al estilo Rambo

Más Sam & Max, delirio navideño.

Puzzles simples y pocos escenarios.

8.1



El primer episodio de esta temporada (ya lo habíamos mencionado en Irrompibles #3) lleva a nuestros peludos héroes al Polo Norte a enfrentar a un Santa Claus desquiciado, armado hasta los dientes, para enviarlo directo al infierno. Este capítulo conserva el viejo humor de la serie, con bastantes referencias y bromas sobre entregas anteriores, algunos momentos inolvidables y una constante atmósfera de delirio navideño. Sin embargo, los puzzles son bastante predecibles y lineales, y algunas partes están ahí como el dulce de leche en los cañoncitos... puro relleno.

En general, Ice Station Santa continúa con la calidad y la diversión de la serie, pero presenta una sucesión de elementos que recién comienzan a tomar forma con los siguientes capítulos. También hace un buen trabajo reintroduciendo a los personajes, ideal para los que recién dan bola a este magnífico fichín. Podríamos decir que el Polo Norte es una brillante "punta del iceberg" para abrir camino a las siguientes aventuras.

Moai Better Blues

Reggae, banana y Bermudas

Diversión concentrada, trama muy original.

3 horas te dejan con las ganas, pocos lugares para recorrer.

8.3

Mientras nosotros vemos llegar inevitablemente el fin de las vacaciones (para los que las tuvieron), Sam y Max dejan los helados vientos polares atrás y se enredan en una emocionante y calurosa aventura en la famosa Isla de Pascua.

Entre transportadores triangulares flotantes, un trío de chimpancés acuáticos y cabezas de piedra gigantes, deben detener una inminente erupción volcánica y salvar la isla y a sus habitantes.

En la isla se encuentra la legendaria Fuente de la Juventud, y parece que sus habitantes –personajes de los cincuenta que desaparecieron misteriosamente– tomaron agua de la fuente (como si fueran Metallica y el agua fuese vodka), convirtiéndose nuevamente en olorosos bebés. Además, encontramos a los moai (cabezas de piedra gigantes), los ancestrales guardianes de la isla, que son el ingrediente principal del capítulo y no paran de hacerte reír en ningún momento.

Si bien este capítulo es más corto que los anteriores, la diversión y el humor ácido están concentrados, por lo que no hay nada tirado de los pelos (ni las orejas) ni contenido de relleno; es 100% Sam & Max garantizado; y aunque los puzzles no son mucho más complicados que los anteriores, son mucho más originales y menos predecibles. Imperdible para los que vienen fichineando la serie hace rato.



Night of the Raving Dead

Como Creamfields... todos zombis

¿Qué sale de la mezcla de un Resident Evil, Fiebre de Sábado por la Noche, una mujer desesperada y un vampiro afeminado? (No, no es un video de Michael Jackson.) ¡Así es! Night of the Raving Dead es el último capítulo de la serie hasta el momento, que parece venir por buen camino.

Esta vez, nuestros héroes viajan a Alemania a detener una terrible invasión de zombis en el vecindario. Aunque la idea de los zombis chupacerebros no es nada innovador, el ambiente eurorave y una buena selección de chistes frescos logra salvar a la serie del "cliché". Por otra parte, este capítulo está cargado de referencias excesivamente graciosas a toda la cultura undead de los últimos años (Resident Evil, El amanecer de los muertos, Anne Rice), y si saben algo del tema, los hará retorcer de la risa un buen rato; si no, serán simples carcajadas incontrolables.

Por suerte, los puzzles han aumentado considerablemente su dificultad. No hace falta ser un genio, pero pueden pasarse un buen rato pensando dónde meter un corazón gigante de chocolate. Además, los personajes, la música, las voces, todo está impecable, como en las entregas anteriores.

Definitivamente, Night of the Raving Dead está al nivel de los capítulos previos y parece estar encaminando a la temporada en una buena dirección. No es el mejor para empezar, pero indispensable en la vida del gamer (o por lo menos de los de la vieja escuela).



Puzzles más desafiantes, detalles muy bien cuidados.

Monótono en algunas partes, trama un poco gastada.

8.3

Celulares

¿La plataforma de juegos universal?

Lejos quedaron los tiempos en los que los teléfonos celulares eran simplemente eso: teléfonos. Con la evolución de la tecnología, hacia fines de la década de 1990, los teléfonos móviles dejaron de ser cuadrados y antipáticos ladrillos de una o dos líneas de texto en su pantalla y se convirtieron en coquetos objetos con múltiples funciones, como cámara, reproductor MP3 y, por supuesto, juegos.



Cuando pensamos en jugar con el teléfono, se nos vienen a la mente juegos como Snake y Blocks, tan básicos como los clásicos de Atari. Hoy en día, si bien todavía no podemos encontrar juegos para celulares de la talla de los de PSP y DS, tenemos la posibilidad de jugar a títulos mucho más avanzados que aquellos vejestorios.

Más de uno se sorprenderá al ver que los juegos que se pueden correr en los celulares modernos con soporte para Java pueden ser excelentes.

Java ME

Podemos atribuirle a Java ME gran parte del éxito de los celulares como plataforma de juegos. Es un entorno de desarrollo de aplicaciones que simplifica el trabajo de los programadores al lograr que funcionen en dispositivos totalmente distintos. De esta manera, no importa qué haya dentro del hardware de un celular u otro: todos los dispositivos con soporte a Java lo ejecutarán por igual. Esto representa una ventaja para el mercado, ya que cada juego desarrollado en Java puede tener millones de potenciales usuarios en todo el mundo. Además, es más beneficioso a la hora de programar, ya que Java tiene una sintaxis bastante sencilla y conocida por la mayoría de los programadores, y además no es necesario utilizar ningún hardware especial para desarrollar y probar las aplicaciones (cualquier PC con una máquina virtual Java puede correrlas sin problemas).

En las últimas revisiones del estándar Java ME (que es el empleado para dispositivos móviles) se han agregado funciones muy interesantes que permiten el uso de entornos 3D y de trabajo en red, con lo cual los juegos Java para celulares pueden tener un modo multiplayer.

Juegos móviles en la Argentina

Jugar en el celular títulos decentes por unos pocos dólares suena muy bien, pero, ¿esto es realmente posible en países como el nuestro? Afortunadamente, en los últimos meses los principales desarrolladores –como Electronic Arts y Disney Mobile Studios– están apuntando a nuestro mercado, aunque de momento sólo podemos mencionar a Gameloft entre los que están presentando juegos de manera concreta. Para adquirir uno de los juegos de esta compañía, tenemos que ir al sitio web www.gameloft.es, ingresar nuestro modelo de teléfono, número y operador, y en pocos segundos podremos descargar directo al aparato la versión del juego adaptada para la pantalla y capacidades de este. Los juegos Java suelen pesar apenas 500 KB, por lo que su descarga es rápida y económica.

Este mes analizamos tres títulos que lanzó recientemente Gameloft y se pueden conseguir en la Argentina. Esperamos, en el próximo número, poder agregar productos de otros desarrolladores de alto nivel que prometen ofrecer juegos en nuestro país.

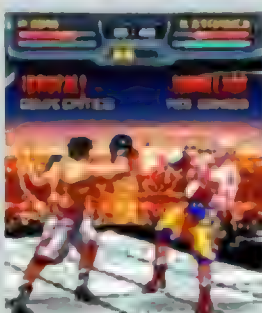
Ariel Gentile

KO Fighters

Boxeo | Gameloft

7.0

Para sacarse la mufa diaria, nada mejor que un título de boxeo. Este, como los históricos juegos del género, propone ser "the champ", cosa que lograremos como todos los brutos de verdad: ¡Entrenando y peleando noche a noche!



Al principio, las cosas serán fáciles, contra rivales de muy bajo nivel que caerán como bolsas de papas en el primero o segundo round; a medida que trepemos en el ranking, tendremos que abatir adversarios de mejores características y hacer uso de todos los movimientos y combinaciones de golpes que soporta el juego. Sin embargo, tras unas cuantas peleas, se hace algo repetitivo. Sólo mantendrán los ojos de tigre aquellos seguidores del género.

Técnicamente, KO Fighters está perfectamente adaptado a las capacidades de los teléfonos celulares, incluso con algunos aportes de rotación 3D. Lo más admirable son los controles, ya que con una sola mano se pueden realizar diversos golpes y movimientos, incluyendo las combinaciones letales que ya mencionamos.

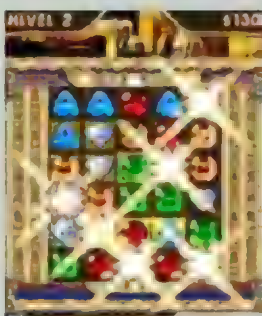
En síntesis, se trata de un título entretenido y bien realizado, recomendable sobre todo para los fanáticos de los golpes

Diamond Twister

Puzzle | Gameloft

9.0

De los analizados en esta edición, Diamond Twister es el juego más parecido a los clásicos títulos de celulares, ya que se trata de un puzzle basado en unir grupos de tres o más piezas del mismo tipo. La novedad está en que las piezas son diamantes que están dispuestos al azar en el tablero, y debemos rotarlos para formar los pares. No podemos girarlos a gusto, sino que sólo podremos hacerlo en el caso de que el movimiento forme un grupo; cuando no hay posibilidades de hacer un grupo, el juego automáticamente reordena las piezas.



Al agrupar tres diamantes, estos desaparecen y caen nuevos. Lo realmente entretenido surge con grupos de cuatro o más diamantes, ya que aparecen piezas especiales capaces de reventar toda una fila o explotar todos los diamantes de un determinado tipo. Esta variedad, sumada a los "combos" (formar grupos automáticamente al explotar otros), hace al título muy adictivo y excitante (!). El juego posee, además, un modo Historia.

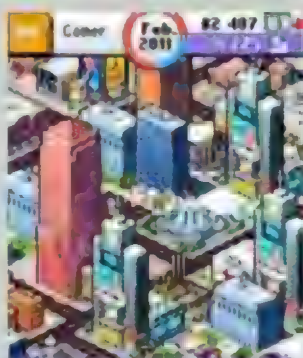
El desafío que se propuso Gameloft al tratar de innovar en el género de los puzzles fue cumplido: Diamond Twister está lleno de adrenalina y aporta una gran dosis de adicción. Ideal para pequeños viajes, esperas y, por qué no, entretenidas visitas al baño.

Megacity Empire: New York

CMS | Gameloft

8.5

Se nos viene a la mente el viejo y querido SimCity. Y es que, en realidad, Megacity Empire: New York es una versión reducida de este clásico en el que debemos administrar una ciudad. La idea consiste en tomar la ciudad en un determinado estado y cumplir objetivos. Por ejemplo, debemos tomar una ciudad arruinada por una epidemia de fiebre y dotarla de hospitales, o bien incrementar la productividad de la urbe con zonas comerciales y oficinas.



Su interfaz es idéntica a la del clásico de Maxis: desde una perspectiva isométrica, podemos acceder a un menú en el que seleccionamos el tipo de objeto que queremos crear (hospital, carretera, parque, escuela, etc.). Es sumamente recomendable jugar con un celular que posea stick, dado que se usa como mouse para trasladarse a través de la ciudad.

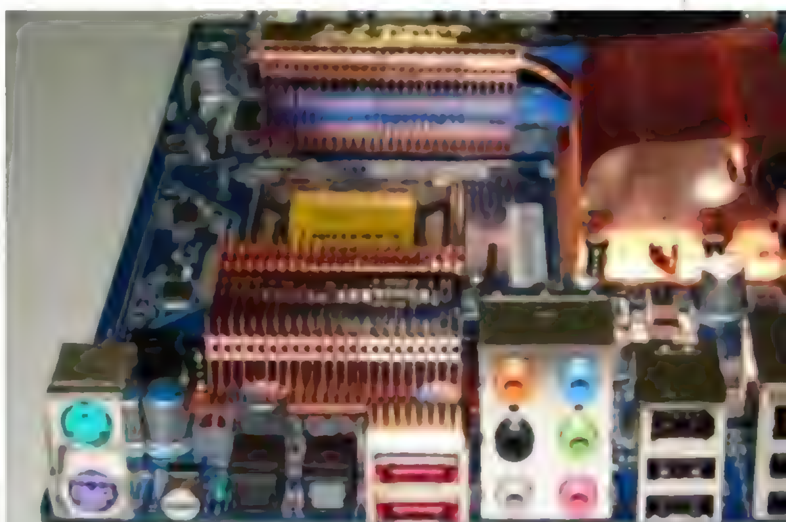
En ciertas ocasiones, se hace bastante "pesado" –por ejemplo, los ciudadanos demandan varios hospitales en sólo un par de cuadras y hay que demoler alguna casa para satisfacerlos–, pero en líneas generales es un título realmente muy entretenido. Cada "misión" toma entre 20 y 30 minutos. Óptimo para jugar en el transporte público.

ABIT IX38-QUADGT

¿INTEL P35 RECARGADO?

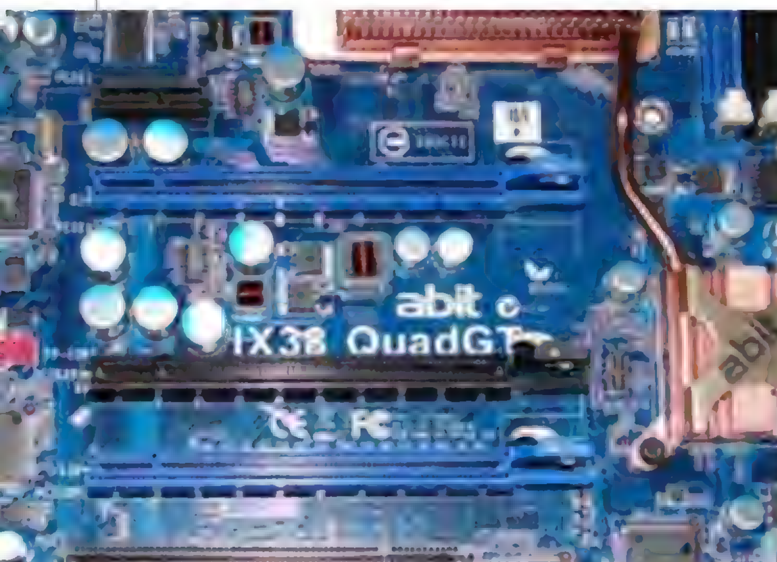
Fabricante: **ABIT**
Sitio Web: **www.abit-usa.com**
Precio: **US$ 350**

Estábamos esperando con ansias al chipset Intel X38, no sólo porque es el tope de gama de Intel (al menos hasta la salida del X48), sino porque es el primer chipset que soporta la nueva norma PCI Express 2.0, ya presente en la serie Radeon HD 3x00. Además, tiene varios lanes PCI Express adicionales para poder realizar un sistema Crossfire sin desperdiciar rendimiento. Abit nos cedió gentilmente uno de sus motherboards con el mencionado chipset: el IX38-QuadGT.



Abriendo la caja

Un layout impecable con el clásico color azul de abit es lo que visualizamos de nuestro nuevo chiche no bien lo sacamos de la caja. Si apuntamos al sector del zócalo del procesador y la alimentación, empieza a destacar la placa con un regulador digital PWM de cinco etapas. Los reguladores digitales entregan tensión a un procesador gracias a un ajuste extremadamente preciso de la tensión de salida. La etapa de control de potencia está cubierta por un disipador de cobre macizo separado del disipador del northbridge y el southbridge. De todos modos, como la etapa puede generar temperatura en el momento del overclock, abit nos provee un juego de clips para agregar, si lo deseamos, un fan de 40 mm (aunque este fan no es provisto por la empresa). Esta etapa de potencia es un lujo por donde se la observe. Por otro lado, como PCI Express 2.0 es capaz de entregar más potencia que la iteración anterior, ha desaparecido el molex para GPU adicional presente, por ejemplo, en el IP35-Pro.



En detalle

El Intel X38 es un chip de tope de gama que está preparado nativamente para el uso de los nuevos procesadores con FSB1333 y 45 nm que ya han empezado a surgir este año (aunque por aquí todavía no hemos visto ni uno), lo cual brinda una protección adicional a nuestra inversión.

Abit ha agregado cosas destacables, como el uso de capacitores japoneses de estado sólido en toda la tarjeta. Los capacitores de estado sólido son muchísimo más resistentes que los capacitores electrolíticos normales.

¿Recuerdan que el IP35-Pro tenía un switch de Clear CMOS en el back pannel? ¡Eso quedo en el pasado! Ahora es un pulsador iluminado con un led, como para no confundirnos con la función de dicho botón... ¿Por qué tuvimos que esperar tanto por una solución así?

Como controladores de soporte al chipset, tenemos el códec de HD audio Realtek ALC888, que cumple con creces su función. La parte de red está cubierta por un chip de Realtek RTL8110SC que utiliza el bus PCI. A nivel Fi-

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Zócalo: LGA775 (soporta Core 2 Duo, Quad y Extreme) | **Chipset:** Intel X38/ICH9R | **Memoria:** 4 zócalos DDR2 400/533/667/800 (Dual Channel) | **Slots de expansión:** 3 PCIE X16 (eléctricamente 2x16, 1 x4), 1 PCIE X1, 2 PCI | **Audio:** HD Audio 8 canales (CODEC Realtek ALC888) | **Red:** 1 GBPS (Realtek RTL8110SC) | **Firewire:** 2 puertos IEEE 1394A (400 MBPS) | **Disp. P-ATA/S-ATA:** 1/6 (300 MB/S). RAID 0, 1, 0+1, 5 | **Panel trasero:** 2 PS/2, 2 E-SATA (JMB36X), 2 RJ45,6 Mini-Plug (audio), 2 SPDIF (Optical IN, Optical OUT), 4 USB, Pulsador Clear CMOS | **Otros:** CD IN, 6 USB, 2 IEEE1394, Switches Integrados de Power y Reset, 2 displays 7 segmentos debugging de post, ABIT UGURU Connector.

rewire, tenemos dos puertos de 400 mbps, cortesía de un chip de Texas Instruments. Los puertos SATA externos se comunican con un JMB36X para la nueva norma de discos externos.

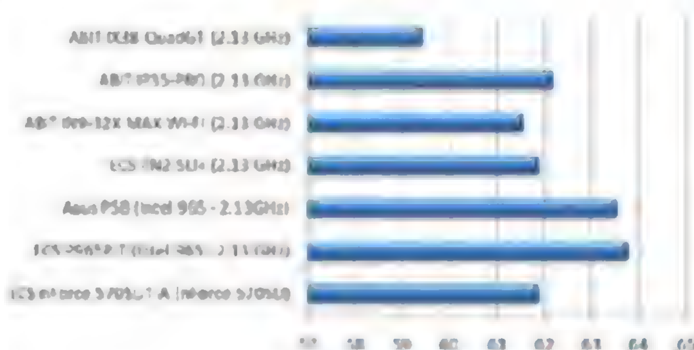
Por el lado de la conectividad de discos, tenemos seis puertos SATA y un PATA, lo cual nos permite hacer configuraciones de disco a voluntad.

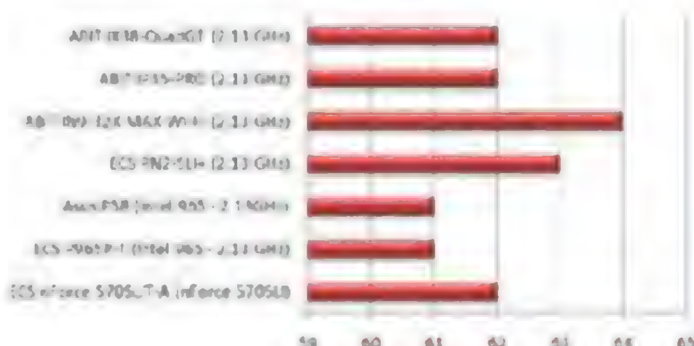
También tenemos el ya conocido "uGuru", diseñado exclusivamente por abit, que nos permite manejar el overclock en forma dinámica desde Windows con una aplicación diseñada por la empresa. Además, el uGuru tiene un conector que nos permite instalar el uGuru Panel, que es un panel que ocupa una bahía de 5 ¼ a fin de no sólo poder hacer overclock dinámico vía hardware, sino también monitorear temperaturas y velocidad de los ventiladores conectados a ese panel. Abit vende este panel en forma separada para este modelo de placa.

Las pruebas

Para probar este motherboard, empleamos un procesador Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz, FSB266 x 8.0); dos módulos de memoria OCZ Reaper DDR2-1066 con latencias 5-5-5-15; una ATI Radeon 1650 Pro; y una fuente de alimentación OCZ Modstream 520 W. Y fuimos por el máximo record posible, dado que esta tarjeta grita: "¡overclockeame, por favor!".

En este aspecto, es sumamente importante el BIOS Setup. Y, al menos en la cantidad de opciones de tweaking, el producto de abit se luce mucho, como ya vimos en el IP35-Pro. Comenzamos colocando el clock base a 375 MHz (3,0 GHz para el procesador). Probando varias configuraciones distintas sin modificar la tensión, la máxima frecuencia del procesador que obtuvimos –sin que ocurriesen inestabilidades– fue de 3,3 GHz. Subiendo la tensión del procesador a 1,45 V, del MCH a 1,5 V, del FSB a 1,3 V y del ICH a 1,09 V, logramos un clock base máximo de 450 MHz, obteniendo 3,6 GHz estables de frecuencia. Y bajando el multiplicador a 7,0, logramos hacer escalar el FSB a 500 MHz. Con semejante potencial de overclock con un procesador "viejo" de 65 nm, si tuviéramos un nuevo procesador de 45 nm deberíamos cruzar los 4,0 GHz sin mayores sobresaltos. Con el procesador a 3,6 GHz y las memorias en 900 MHz, obtuvimos el mejor record de SuperPI: 36,640 s, lo cual habla muy bien del refinamiento del chipset X38 a nivel memoria y del refinamiento de abit a nivel diseño y opciones de BIOS.





En definitiva

Honestamente, es uno de los productos más poderosos con los que nos hemos topado. Corre como el demonio y demuestra en cada momento que tanto el motherboard como el chipset fueron concebidos para un rendimiento extremo. ¿Vale la pena desembolsar US$350 por él? Es una respuesta que sólo ustedes pueden darse. Pero tengan en cuenta que, si están armando un sistema extremo con 2 GPU en simultáneo, esta tarjeta puede ser su mejor opción, ya que fue diseñada para ello.

Pablo Salaberri | pablitus



OCZ Vendetta

¡Mamma mia! ¡Se viene el frío!



Web: www.ocz.com
Precio: US$ 50-60

OCZ es una empresa muy reconocida en el rubro de las memorias RAM en todas sus variantes, pero también ha incursionado en otros campos, como el de los coolers, fuentes de poder y periféricos. En esta ocasión nos enviaron su nuevo OCZ Vendetta, un cooler que tiene un costo muy accesible junto a una gran performance.

Se vale de tres heatpipes para intercambiar el calor, con el plus de que los pipes no están en el núcleo del bloque disipador, sino que tienen contacto directo con la CPU para mejorar la eficiencia con una técnica llamada HDT (Heatpipe Direct Touch). Junto a esto, tenemos 42 paletas de aluminio que son las encargadas de desparramar el calor gracias al empuje de un fan de 92 mm montado sobre 4 soportes de goma que hacen que el silencio sea realmente apreciable. Trae los soportes necesarios para hacerlo funcionar en Sockets 754, 939, 940, AM2 de AMD y LGA775 de Intel.

Ahora, ¿cómo rinde? Para probarlo tomamos nuestro Core 2 Duo E6400 e hicimos dos tests. El primero consiste en medir la temperatura en velocidad stock (2.13 GHz) en idle (solo el desktop de Windows). El otro, en tomarla con 100% de carga (Prime Torture Test durante 1 hora). Los valores fueron tomados con el Core Temp. Los competidores fueron el Vendetta, el OCZ Tempest y el Stock de Intel. Luego de ello, se overclockeó el sistema a 3.4 GHz y se volvieron a realizar las pruebas.

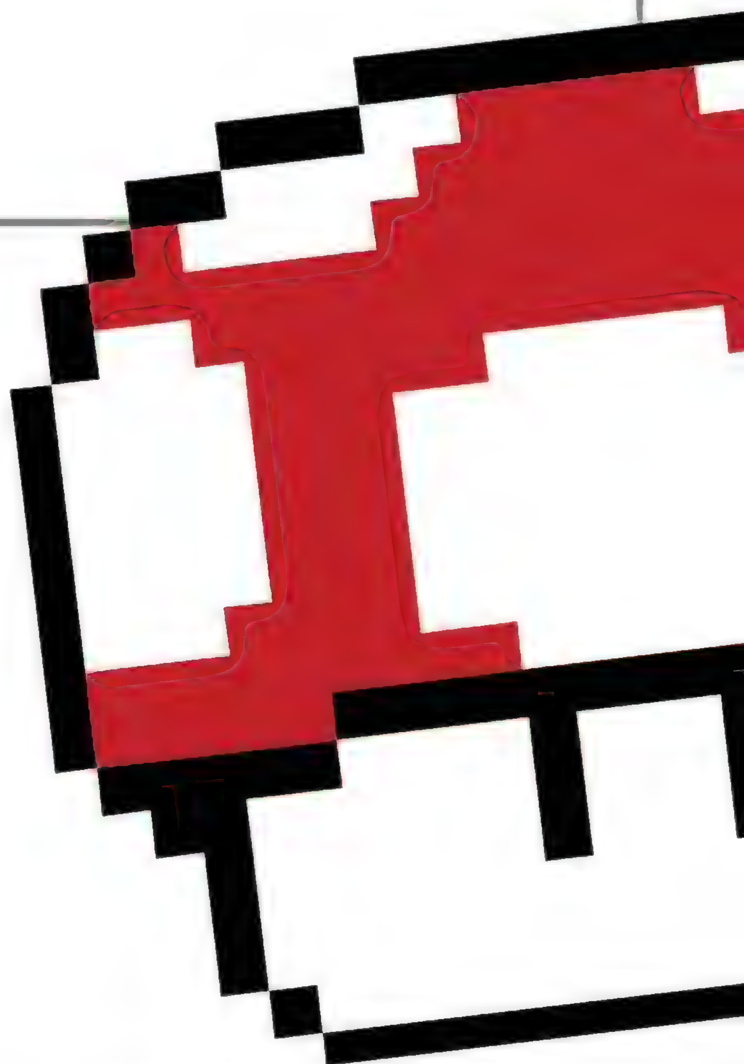
Los resultados fueron contundentes: el OCZ Tempest está entre 7 y 9 °C por debajo del cooler Stock de Intel; y, en estados de overclock, esa diferencia se amplía a más de 10 °C. Además es muy silencioso gracias a su fan de RPM variable.

En conclusión, por 50 o 60 loros pueden conseguir un cooler de la hostia que le hace frente a exponentes del doble de precio sin ponerse colorado. Realmente es una opción para tener muy en cuenta a la hora de darle un poco más de cuerda a nuestro sistema.

[i] Agradecemos a OCZ Technologies por haber cedido este producto para nuestras pruebas.

Pornopíxel 3

Parafilia gamer



¡Histéricas! ¡Son todas unas histéricas! Uno se pasa horas enteras yendo de un lado para otro, matando bichitos molestos, solucionando puzzles boludos, saltando aquí y allá... ¿y para qué? "Gracias a ti, el mundo de Hyrule está a salvo una vez más", me dice Zelda. "Gracias". The End. Y uno se queda con la jeta por el suelo, onda: ¿Ni una pete, flaca? ¿No? ¿Y un hand-job, al menos?

Y son todas iguales, ¿eh? La Princesa Peach sólo se encama con monstruos de caparazones pinchudos. Ms. Pac-Man es una drogona (aunque debe hacer unos BJ de fábula). Alyx Vance curte robots, y Aerith se muere de nada (aunque tengas 20 Phoenix Down en el inventario). Bloodrayne, mucho gemidito y chupaditas, pero es una muerta. La única que más o menos zafa es Samus Aran, que hace un semi striptease al final del juego... pero todo muy soft. Lo dicho: son unas histéricas calienta pavas.

Y uno es un hombre. Quiere tetas. Tetas y culos. Ya lo dijo Dolina: "todo lo que el hombre hace en la vida es para levantarse minas". Y con "levantarse", entiéndase 'encamarse'. Ni más ni menos. Entonces, ¿a quién le extraña que luego de terminar, digamos, Super Mario Bros., uno quede todo excitado y con el honguito a punto de explotar?



Cuando era un adolescente (y sí, ya está otra vez Ferzzola con sus anécdotas de la infancia), Internet no existía. Y sin Internet uno no tenía acceso a esas galerías repletas de imágenes cachondas de nuestras heroínas preferidas en bolas. Aquellos que, como yo, teníamos esa extraña parafilia asociada a las mujeres de 8 bits, debíamos recurrir a la imaginación. Por suerte, en esos tiempos, imaginación sobraba. Las imágenes son borrosas, supongo que por un extraño mecanismo del inconciente que intenta escudarme de mi pasado, pero logro recordar algo, algo así como una visión lejana:

Soy un plomero barrigón de rojo. Cargo una pesada caja de herramientas y tengo un mostacho de proporciones épicas. En mi imaginación, yo era Ron Jeremy disfrazado de Mario.

–Hola –digo, apoyado en la puerta de la cocina–. Tengo entendido que tiene un problema con sus cañerías, señorita.

La rubia, de rosado, muy parecida a la Cicciolina haciendo un cosplay de Peach, tira su tiara por los aires, se sube a la mesada, separa sus piernas y dice:

–Entrá en este tubo, Max, que vas a ser transportado por



una Warp Zone hacia el nivel 69.

Tarde o temprano, la imaginación se me comenzó a agotar, y tuve que poner en práctica todo lo aprendido en la clase de manualidades. Le seguía robando las Playboy a mi viejo, pero ya no para vislumbrar los senos de Susana Giménez, sino para hacer colages que harían palidecer a Michelangelo. Agarraba las Club Nintendo, recortaba las caras de mis heroínas preferidas y se las estampaba al cuerpo de la señorita de turno. Llegué a tener colecciones enteras, repletas de mujeres híbridas. Hojas y hojas de colages, encuadernados inocentemente en el álbum de figuritas de Brigada A. Todas mis Hobby Consolas, mis Club Nintendo y Action Games estaban destrozadas. Pero nunca me faltó material.

Uno podría pensar que un chico tan inadaptado como yo tuvo problemas para conseguir novia. Lo cierto es que problemas tuve, no lo voy a negar. Pero, después de mucho insistir, la más fea de mi salón me dio bola. Más para no quedarse sola a sus 14 años, que por verdadera simpatía. Pero algo es algo. El problema llegó al momento de concretar... traté de imaginármela con la cara de Zelda, con la armadura de Samus, con la voracidad de Ms. Pac-Man... Intenté ponerle una sábana encima, para creerla una maguita blanca de Final Fantasy, y nada. Incluso le dije: "pegame y decime Ryu", pero no... no hubo caso.

La solución a mi problema fue bastante simple. Un día, caminando por el campo, vi un hongo brotando al lado del camino. Y, les digo, fue el mejor Power Up en la historia de los videojuegos.

Max Ferzzola | MadMax



Irrompibles vs. Call of Duty 4

Hoy presentamos: El 4° Irrompible



Los Irrompibles somos como **Menudo**, el viejo grupo pop de Ricky Martin: enamoramos niñas, algunos nos acusan de blandos, y nuestros integrantes van y vienen, pero la "esencia" es siempre la misma.

JayPee, Kaveyox, Inodorelli, Moki y el Líder (o sea, yo), a lo largo de estos años, narramos nuestras proezas en decenas de notas, en distintas revistas y hasta en diferentes países.



Repasemos: a JayPee lo perdimos pronto. Duró una aventura Irrompible nomás y luego desapareció. Algunos dicen que está muerto, otros que se dedica a tocar la guitarra y fumar porquerías...

Kaveyox huyó a México durante la crisis de 2002, y cuenta la leyenda que humecta señoritas en Ciudad Juárez.

Inodorelli, el 3° irrompible en actividad, se retiró por unos meses a los Alpes, donde actualmente construye con sus propias manos una cuna de abeto (¡gay!) para su tercer retoño.

Pierru, por si alguien pregunta, podría haber sido un irrompible. Pero es un camper. Y jamás podríamos adoptar uno. Cuando las papas queman y se necesitan frags que den vuelta un resultado adverso, odiamos a los campers...

Sólo quedamos Moki y yo. En realidad yo, porque Moki no es gran cosa...

Mi amigo está viejo y senil, y nuestro público ya sospecha y envía cartas al correo de lectores haciendo demasiadas preguntas. A Moki le había ocurrido lo peor: se había transformado en un decagamer (un fichinero decadente).

Sorpresa rima con presa...

El juego elegido para aburrirme era el Call of Duty 4. Y no porque el COD4 fuese aburrido, sino porque derrotar a Moki es tan fácil como robarle un caramelo a un bebé.

A un bebé muerto.



Pablitus, nuestro "gurú" del hard, nos había montado un server, y nos encontramos allí. El primer nivel era Shipment: pastos altos y muchos recovecos para emboscarse. Sorpresivamente, los dos leímos en nuestras pantallas "fonsi2 connected". Y fue toda una sorpresa, porque no habíamos avisado a nadie de nuestro match. La máquina dejó del lado de los rusos a un Fonsi desvalido. Con Moki integramos las SAS británicas. Coordinando nuestros movimientos con el Skype, nos desplegamos por el nivel cubriéndonos la espalda, y el pobre intruso no tuvo chance. Cayó una y otra vez.

Al principio sentí placer; luego, lástima. Mentira... placer.

En la siguiente ronda, en el alucinante Wetwork (un barco carguero en el mar, de noche y en plena tempestad), quedé solo contra los dos micos.

Utilizando mis conocimientos de ninjutsu, obtuve la victoria por un par de frags. Me escabullía en las sombras, mimetizándome con las paredes. Y, cada vez que un relámpago iluminaba completamente el barco, lo último que esas geishas veían era mi certero puñal

Moki también intentaba mimetizarse, pero sólo logró mimotizarse, o sea, actuar como un mimo: blancuzco, aburrido y haciendo torpes morisquetas...

En District, un barrio abandonado e iluminado apenas por el atardecer reinante, la cosa se me puso fea. Moki se alzó con la victoria a duras penas. Fonsi comenzaba a inspirarse y llevó la delantera durante un buen rato. No le alcanzó. Ji.

Fonsi empieza con F. Furia también.

En el nivel Countdown (un emplazamiento de misiles, espacios abiertos y grandes hangares), decidí que era hora de enseñarle a Fonso a no meter la nariz virtual en servers ajenos. Me pasé de bando y, junto con Moki, decidimos barrerlo como a un guano de pantano. Fue lo único que pudimos decidir, porque nuestro rival tomó un rifle sniper y nos aplastó como a esos perros que se ven en la ruta 2, pisoteados por un ómnibus de larga distancia.

Hicimos lo imposible: lo flanqueamos, lo insultamos, le tiramos con explosivos C4... ¡Moki hasta intentó desnudarse! Pero la superioridad de Fonsi fue abrumadora. El marcador final atestiguó el urror: nos había superado por el doble de frags.

Los próximos niveles definirían la alarmante tendencia: Pipeline (un mapa repleto de... tubos) y, luego, Overgrown (mucha vegetación, casas abandonadas y un río más pestilente que las pedorretas de Dan) dejaron en claro que no era nuestro día. Fonsi castigaba a mi compañero de armas, y yo recibí implantes dentales de plomo. Fuimos los Víctor Sueiros del fichín: respawn va, respawn viene, hasta que llegó el triste final. Llegué a desear que Inodorelli apareciera para intentar ubicar a este mozalbete por su impertinencia.

De cómo Fonsi pasó a ser Fons[i]

Debí reconocer, para esa altura, que me había equivocado rotundamente al pensar que la única especialidad de Fonsi era tripular aviones Zero en el Battlefield.

Fue cuando le dije a Moki: "Miko, necesitamos a este muchacho en nuestra filas... es demasiado bueno para dejarlo ir... y no podemos dejar que esta vergüenza trascienda... suficiente con tus ojotas".

Moki asintió (supongo, no podía verlo desde mi casa) y, utilizando el sistemita de chat del juego, le otorgué a Fonsi el título de "4° irrompible".

Quiero imaginar que Fonso se emocionó. No emitió palabra, y tampoco tipeó mucho.

Creo que se asustó al comprender que, en un futuro no muy lejano, debería hacerse cargo de los altos costos que implica la cuota de un geriátrico virtual para dos guerreros cansados. Sumémosle a eso pañales para Moki y Viagra para mí. He dicho.

[i] Rodrigo Peláez | Rolo

Correo

✉revista@irrompibles.com.ar

Escríbannos para dejarnos ideas geniales, críticas constructivas, pedidos imposibles y reflexiones de inodoro. También pueden escribirnos, como siempre, en el foro de nuestro sitio en **www.irrompibles.com.ar**. Entre las cartas publicadas en la revista, sortearemos todos los meses un juego original (se anunciará en el sitio) que les volará la peluca. Gracias por estar con nosotros, micos.

DESDE EL NORTE Buenas y santas. Desde el norte argentino escribo para: 1) ¡¿Cómo tengo que hacer para conseguir la revista?! 2) ¡Desde que cerró Xtreme PC que no los leo en papel, ¡y eso me daba bastante picorrrrr! Bueno, me gustaría saber qué tipo de sorteos están haciendo y cómo hago para participar. ¡Les deseo un buen frag a todos! ¡Se despide el CapMerlyn! ¡For the Emperor! // **Martin Missoni**

¡Hola, Martin! Para conseguir la revista, ahora ofrecemos cuatro maneras: 1) En el puesto de revistas, con aproximadamente 30 días de diferencia entre Capital Federal y las demás regiones del país; 2) En alguna comiquería, local o ciber que la haya comprado para revender; 3) Adquiriendo los números que quieras a través del sistema de compra online –fijate en la página 14–; 4) Suscribiéndote. Con este último sistema, que estamos probando, la revista llega embolsada y con tu nombre, en cualquier punto del país, aproximadamente una semana después desde que sale en la Capital Federal. Para más detalles, por favor consultá en nuestro sitio. Te mando un enorme abrazo y saludos de todos nosotros. ¡For the Emperor!

DESDE EL SUR Buenas, gente. Me compré de casualidad (porque lo vi justo en el quiosco mientras esperaba que le cambien el aceite y el filtro a mi camioneta) el Especial N.º 1 (la de los Cazafantasmas) y me gustó. Hacía unos 12 años que no compraba una revista de jueguitos (hoy por hoy, con Internet no lo veo necesario), pero me gustó el análisis de las consolas vs PC.

Vi los juegos que se vienen y me dieron ganas de tirar mi PC por la ventana y comprarme una nueva, esa que ustedes armaron ahí en la revista que salía US$2000 más o menos. ¿Son precios de acá o de afuera? Ya sé que en el número 3 hicieron una nota sobre las PC grosas, pero acá no llegó, y si es como otras revistas, va a llegar en tres meses con suerte; yo la PC la quiero lo antes posible. ¿De dónde son esos precios? Yo soy de Comodoro Rivadavia (Chubut), la ciudad más cara del país, en donde lo que en cualquier lado te sale $100, acá sale $300. O sea que tendría que ver de comprarla allá en Capital, pero no sé de negocios confiables ni nada, así que, si ustedes me dieran una mano en ese asunto recomendándome algún local, se los agradecería.

Linda le revista; me pareció genial esa página en donde hablan de los juegos de rol, en donde el que escribe comenta de sus partidas de D&D.

Bueno che, sigan así y ojalá les vaya bien. La revista me enganchó, así que la voy a empezar a comprar. Espero no muera, como pasa acá con todo y te dejan clavado con las colecciones (léase Batman), y encima llegan con meses de atraso. Saludos // **Diego Simón**

¡Salud, Diego! Es impresionante la cantidad de emails que llegaron con un tema similar al tuyo. Y también mencionando el "miedo" de que Irrompibles deje de salir por las clásicas vicisitudes de nuestra querida e inestable Argentina. La verdad, también teníamos un poco de temor al principio. Pero dicen desde la distribuidora que estamos vendiendo mucho más de lo previsto en cualquier estadística. Suena triunfalista, pero les aseguramos que es cierto. Por acá hay algunos descorchando botellas de leche (nada de alcohol; mata los reflejos del gamer), porque la noticia llegó hoy y corresponde al número 3. ¡Hay Irrompibles para rato, muhaha!

Les estamos tremendamente agradecidos a ustedes, nuestros lectores. ¡GRACIAS!

Con respecto a tu pregunta: uno de nuestros anunciantes, BlueXpress (pág. 49), vende hardware del bueno. Llamalo. Otra opción es comprar algún diario de Buenos Aires y comparar precios. Un gran abrazo para todos. ¡Nos vemos en 30 días!

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Martin Casanova

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano Ferzzola

REDACCIÓN
Nicolás Arias Bindi, Fernando Coun, Alfonso Gallo, Ariel Gentile, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero, Constanza Villanueva

AGRADECIMIENTOS
Ale Baamonde, Ismael Briasco (Psicofxp.com), Ceci Díaz, Freddy Fabris, Aníbal Menezes (Image Campus), Jorgelina Pecina (Gameloft), Sol Pardo, Pablo Toscano (Ubisoft), Leandro Venturini

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

FRANK & FLUKE
Cristian Saksida

RR.PP. | VENTAS
Tomás Krenn / Cel. (15) 4178-0680
Rodrigo Peláez / Cel. (15) 5957-7057
Mariano Sanjiao / Tel. (+5411) 4903-4558

[IRROMPIBLES] **#4** es una publicación de Domus Editora – Yerúa 4955, Dpto. 11 – Capital Federal – domus@domuseditora.com.ar – www.domuseditora.com.ar. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar – www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAP S.R.L. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

ISSN 1851-3387

E-Mail: revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar